

# МАНГА

УЧИМСЯ  
РИСОВАТЬ  
ЯПОНСКИЕ  
КОМИКСЫ

персонажи  
основы рисунка  
техники обработки  
стили:  
super-deformed,  
chibi, кawaii



CD-диск  
«Манга-студия»

# манга

учимся  
рисовать  
японские  
комиксы



ЭКСМО

жанры  
персонажи  
кавай-стили  
основы рисунка  
техники обработки



# МАНГА



учимся  
рисовать  
японские  
КОМИКСЫ

классические техники и приемы

Москва  
ЭКСМО  
2009





УДК 741.02  
ББК 85.15  
М 23

Художник-иллюстратор *Д. Рыбакова*

Иллюстрация на переплете *А. Наместник*

**МАНГА.** Учимся рисовать японские комиксы. Классические техники и приемы /  
М 23 [авт.-сост. А. А. Жаринов]. — М.: Эксмо, 2009. — 128 с. : ил.

ISBN 978-5-699-34504-5 (Эксмо)

ISBN 978-5-7390-2361-2 (Олимп)

Даже если вы никогда не умели рисовать, эта книга поможет, быстро и просто овладеть основными приемами создания картинок в популярнейшем стиле манга, поразить всех друзей наброском, сделанным за минуту, скоротать время на уроке или совещании, а также создавать собственных героев на компьютере. Подробно рассматриваются как азы рисования (композиция, законы перспективы), так и более сложные приемы создания и обработки изображения на компьютере в различных программах. А благодаря красочным иллюстрациям вы сможете освоить особенности стиля и создать свою неповторимую историю с увлекательным сюжетом в стиле манга.

УДК 741.02  
ББК 85.15

Все права защищены. Ни одна из частей настоящего издания и все издание в целом не могут быть воспроизведены, сохранены на печатных формах или любым другим способом обращены в иную форму хранения информации: электронным, механическим, фотокопировальным и другими — без предварительного согласования с автором и издателями.

ISBN 978-5-699-34504-5 (Эксмо)  
ISBN 978-5-7390-2361-2 (Олимп)

© Жаринов А. А., 2008—2009  
© «Студия anime.com.ru», 2008—2009  
© ООО «Агентство «КРПА Олимп», 2009  
© ООО «Издательство «Эксмо», 2009

# ВВЕДЕНИЕ

**Д**анная книга — пособие по рисованию в стиле манга. В первую очередь стоит объяснить, что же это такое, и рассеять некоторые распространенные заблуждения на этот счет.

При произнесении слова «манга» в памяти частенько всплывает другое, наверняка знакомое вам слово «аниме». Определенная часть населения считает, что аниме — это китайские порнографические мультики или нечто в этом роде. Но данное определение не совсем соответствует действительности: аниме — это вид японской анимации, характеризующийся специфичным стилем рисования и привычкой затрагивать чуть больше, чем кажется на первый взгляд, — философские вопросы. А манга, в свою очередь, — это стиль рисования японских рисованных историй, в некоторой степени схожий со стилем аниме. Однако заблуждения на этом не заканчиваются.

## Мифы о манге

Вот один из самых распространенных мифов о манге: главный признак — это большие или просто огромные глаза персонажей. Действительно, довольно часто глаза героев имеют несоразмерные пропорции, но, во-первых, это совершенно не является правилом, которое обязательно для соблюдения, а во-вторых, никоим образом не связано с несуществующими комплексами японцев по поводу своих глаз. Эта особенность пришла, как ни странно, из диснеевских мультфильмов. С помощью больших глаз легче передавать эмоции — эту же уловку использовали и первые японские аниматоры. Со временем уловка эволюционировала в текущую форму, в которой узнать взгляд Микки-Мауса будет уже затруднительно, и получила статус визитной карточки японской анимации.

К тому же, японцы считают большие глаза очень привлекательными.

Следующий миф на очереди — миф о принадлежности к категории «18+» всего аниме и манги. Да, в этой сфере выпускаются произведения с подобной маркировкой, но их процент среди остальной продукции ровно такой же, как и процент видеоматериалов для взрослых среди прочих фильмов. Для детей до 12 лет выпускаются отдельные произведения под жанром «kodomo» («ребенок») — экранизации сказок, легенд, манги. Анимация в «kodomo» так же отличается — она больше приближена к европейской/американской, так как данный жанр является самым старым. Не забывайте, что те же полнометражные анимационные фильмы режиссера Науса Miyazaki, которые можно отчасти отнести к детским сказкам (имеющими, кстати, радующую глаз склонность постоянно демонстрироваться в отечественном прокате), тоже относятся к жанру японской анимации.

Третий распространенный миф, противоречащий предыдущему, гласит, что все это предназначено только для детей среднего и младшего школьного, а также дошкольного возраста. Однако реальный диапазон возрастов всей продукции охватывает не только маленьких детей, школьников и студентов, но и включает в себя и людей более старшего возраста (разумеется, речь идет не о «клубничке»).

## Отличие манги от прочих комиксов

Главное внешнее отличие манги от прочих комиксов — это то, что подавляющее большинство манги печатается в черно-белом варианте, в отличие от тех же

**Большая часть манги печатается в черно-белом варианте, в отличие от тех же ярких и красочных американских собратьев.**



ярких и красочных американских собратьев. Причины данного явления корнями уходят в историю и особенности публикации. Сначала поговорим о первом.

Зарождение манги такой, какой мы ее видим сейчас, произошло в трудное для Японии время – после окончания войны, когда страна находилась в упадке. Печатать цветные издания, как это было с пропагандистской мангой во время войны, было уже невозможно по экономическим причинам, поэтому послевоенная манга стала издаваться черно-белой на дешевой бумаге и продавалась за гроши. В одном из первых таких произведений «Shin Takarajima» (с яп. «Новый остров сокровищ») режиссера Osamu Tezuka были заложены не применяемые ранее графические приемы (например, подчеркивание движения в кадре или отображение звуковых эффектов), без которых нынешняя манга просто немыслима.

Говоря уже о нашем времени, нельзя обойти вниманием характерные черты публикации, по причинам которых манга не становится цветной. В Японии манга занимает приблизительно 25% всей печатной продукции. Большая часть изданий – еженедельные или ежемесячные журналы, публикующие много манги отдельными главами. Объем каждого такого журнала колеблется от двухсот до тысячи страниц. Иногда все главы той или иной манги переиздаются отдельным томом, который называется tankoubon (танкоубон). Многие мангаки рисуют для нескольких журналов сразу, поэтому если бы они пытались рисовать ее цветной, то успеть нарисовать материал для всех изданий было бы практически нереально, так как это занимало бы гораздо больше времени. Кроме того, черно-белая печать на порядок дешевле цветной. Да и отношение к манге большинства людей (которые не входят в категорию фанатов) в Японии достаточно пренебрежительное – она имеет статус одноразового чтива, которое выбрасывается по прочтении.

Но в манге все равно есть несколько цветных страниц: бонусы, обложки; чаще всего они выполняются вручную – «копиками» (специальными маркерами), акварелью или тушью, реже на компьютере. Обложки у tankoubon

также принято делать цветными. С недавних пор появились коротенькие истории, полностью выполненные в цвете, правда, это довольно редкое явление. Но у этого, казалось бы, на первый взгляд минуса, есть свои преимущества. На самом деле цвет сильно отвлекает от происходящего, от чувств и мыслей; в Японии же очень ценятся способности мангак к изложению рассказа. Манга необязательно должна быть красивой, главная ее задача – заставить читателя сочувствовать и сопереживать героям, в некоторой степени перенестись в историю (красивый рисунок просто делает прочтение манги более приятным). В коротких цветных историях можно уловить атмосферу и настроение, которое хотел донести до читателей автор, но поддерживать все это на протяжении многих глав очень сложно. Монохромные изображения помогают восприятию, а после прочтения нескольких историй многие начинают любить мангу именно за ее «бесцветность», но яркую насыщенность чувствами и эмоциями. Мангу можно назвать полностью иллюстрированной книгой: как писатель может касаться в своем произведении любых тем, так и мангака волен в выборе – художник также может затрагивать любые интересующие его темы, через героев делиться с читателями своим опытом, переживаниями, мыслями и догадками. Манга – это отражение взглядов автора на мир, а так как у мыслей нет предела, может случиться так, что художнику удастся создать абсолютно новый жанр, который впоследствии получит распространение. Именно из-за того, что в манге очень важен внутренний мир человека, термин «комикс», подразумевающий под собой в основном экшен-истории про суперменов, не уместен. Конечно, экшен-манга тоже имеет место быть, но в любой истории есть нечто большее, чем просто действие или борьба со злом. Герои могут преследовать свои личные цели, попутно «спасая мир» и говоря «так уж получилось»...

Подобное отношение к созданию манги связано со своеобразным менталитетом японцев в сочетании с традициями и многовековой мудростью, любви к природе и созерцанию, уважению к чувствам и окружающим людям.



В Японии очень часто мангу экранизируют в аниме, но, к большому сожалению, очень маленький процент экранизаций достоин оригинала, а те, что лучше, — еще меньше. Некоторая доля «otaku» предпочитает только смотреть аниме, полностью игнорируя рисованные истории, считая их «нелитературным чтивом» или просто глупым занятием. Это глубокое заблуждение. Манга имеет множество выразительных средств, которые недоступны анимации (и наоборот, конечно). С их помощью художнику удается показывать еле уловимые оттенки эмоций, заморозить читателя, погрузить его в свой мир так глубоко, что очень сложно оторваться.

Другие же и читают, и смотрят аниме, кто-то замечает разницу, кто-то — нет. Есть часть «otaku», которая почти отказалась от просмотра экранизаций, дабы не портить впечатление об оригинале.

Существует анимация, которая не имеет аналога в манге, то есть является собственноручным творением режиссеров (Samurai Champloo от режиссера Shinichirou Watanabe). Но по некоторым из них специально рисуется манга — это уже делается для фанатов. Некоторые аниме рисуют на основе книг (к примеру «Howl's Moving Castle» — «Ходячий замок Хоула» от режиссера Hayao Miyazaki).

Как бы то ни было, и манга, и аниме имеют как поклонников, так и противников по всему миру, даже в самой Японии. Противники считают, что аниме «порабощает» сознание, меняет мышление и взгляды на жизнь. Это правда — люди, которые воспринимают это течение как искусство и глубоко задумываются над поставленными вопросами, действительно меняются, столкнувшись с совершенно иным образом мышления. Но, в то же время, манга и аниме помогают человеку забыть на время, уйти от проблем и отдохнуть, при этом они же помогают решить свои проблемы и трудности, узнать что-то новое о жизни, перенестись в неведомый и желанный мир. При переизбытке внимания к этому жанру искусства это, конечно, чревато последствиями, именно поэтому следует знать меру.

Довольно часто противники аниме не любят его как направление в целом, то есть аргумен-

тируют свое отношение несоразмерными пропорциями, недостоверностью и глупыми сюжетами. Но нужно понимать, что произведений огромное множество — чтобы каждый мог найти себе что-то по вкусу, и если вы решили попробовать одну заморскую ягоду из огромной корзины, но она оказалась невкусной — это не значит, что все остальные такие же... а вдруг ягода была просто недоспелой?

Стоит отметить, что слово «аниме» (как и «манга»), является нарицательным и обозначает японскую анимацию (несмотря на то что у самих японцев «аниме» — это любая анимация). Поэтому называть аниме мультимом — это то же самое, что сравнить разные понятия (к примеру, книга и журнал). Мультфильмы делаются либо для детей (они добрые, учат основным понятиям правильного поведения), либо для развлечения публики. В аниме ко всему совершенно иной подход, отличный от европейского, поэтому аниме не стоит сравнивать с обычными мультфильмами — именно из-за этого сравнения часто возникает путаница, появляется уверенность, что раз «мультим», значит, для детей, но по отечественному телевидению показывают очень мало аниме, нацеленного на детскую аудиторию.

Почему же манга и аниме приобретают все больше и больше поклонников? Ответ уже ясен — новое, яркое, необычное, словно частичка другого мира всегда привлекательно. Эмоциональные и творческие люди ценят эту частичку, так как она дает им новые ощущения и вдохновение, новые идеи и пищу для ума. В Японии аниме и манга занимают очень значительное место и с финансовой точки зрения. Так как аниме захватывает все большую аудиторию, европейские и американские режиссеры пытаются подражать стилю аниме: дизайн персонажей лишь отдаленно напоминает аниме-стилистику, а начинка остается такой же: пафосные незатейливые истории, не несущие в себе особого смысла, все те же клише и приевшиеся шутки, знакомые герои и образы. Подобное желание понятно, но подражать чужому мышлению невозможно. Ведь, в отличие от подавляющей части остальной анимации, в аниме сама анимация не главное (тем не менее она



на довольно высоком уровне), — она лишь средство, чтобы донести до зрителя задумку автора, передать атмосферу. Молодому зрителю надоедает постоянное повторение одного и того же блюда под разными соусами, поэтому хочется найти нечто совершенно неординарное. Но, несмотря на популярность японской анимации, только популярные мангаки и режиссеры довольно обеспечены, в то время как чернорабочие живут на гроши. К примеру, аниматоры-раскадровщики, выполняющие большую часть работы, получают меньше денег, чем ключевые аниматоры (пусть и значение их в проекте несоизмеримо). В мире манги новичкам тоже нелегко: их могут задавить мэтры, а работы — не привлечь внимание публики... Это очень тернистый и зыбкий путь. Нужно обладать талантом художника и рассказчика, чтобы выбиться в свет. Иногда, правда, мангу могут делать несколько человек, сценарист (*gensakusha*) и, собственно, художник. Так же, если проект приобрел обширные масштабы, у мангаки могут появиться ассистенты (которые одновременно являются учениками), делающие черновую работу (заливка скринтонами, прорисовка фонов и места действия). Впоследствии ассистенты могут уйти от своего учителя и заняться личными проектами.

## Термин «манга»

Сам термин «манга» был изобретен еще в 1815 году художником *Hokusai*. Таким словом он решил назвать свои забавные рисунки, и составил «манга» из двух иероглифов: «ман» — неряшливый и «га» — картинка. Хотя первые упоминания о подобном изобразительном искусстве были еще в XII веке, когда один буддийский монах рисовал юмористические истории, повествующие о монахах, нарушающих устав.

В наше время различают не только японскую мангу, но корейскую и китайскую, которые называются «манхва» и «манхуа» соответственно. Однако в этих странах слово записывается одинаково и обозначает комиксы в целом. Помимо стран Азии, манга проникает и в другие

части света. Так, например, можно уже встретить мангу немецкого или французского производства. Даже в России недавно опубликовали небольшой сборник любительской манги.

Особенность: манга и манхуа читаются справа налево, манхва — слева направо.

## Термин «doujinshi»

«Doujinshi» (*годзинси* или *годжинши*) — любительская манга, которую рисуют непрофессиональные художники, не зарабатывающие этим себе на жизнь. Это, конечно, не мешает им ее продавать, причем за большие деньги, но довольно скромными тиражами. Большая часть рынка *doujinshi* — это *hentai-doujinshi*, рисунки, которые представляют собой переделки известных коммерческих произведений в весьма откровенные и даже извращенные картинки. Такие переделки противоречат японскому законодательству об авторских правах, но компании-правообладатели редко подают на нарушителей в суд.

Теперь, когда вы точно знаете, с чем имеете дело, можно приступить к подготовке обучению. Хотя стоит предупредить, что книга не является сверхточным руководством к действию, а выступает в роли советчика. А также авторы не обещают, что после полного прочтения вы сразу же начнете рисовать профессиональную мангу по томику в день — на любое обучение должны тратиться не только усилия, но и некоторое время. Но, как говорится, «терпение и труд — все перетрут», так что запаситесь нервами, временем, и переворачивайте страницу.

глава

- инструменты для рисования
- цифровая обработка
- техника безопасности

# РАБОЧЕЕ МЕСТО И МАТЕРИАЛЫ



# ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

**П**еред тем как приступить к рисованию, необходимо грамотно организовать свое рабочее место, а также подобрать все необходимые инструменты.

**Альбом для рисования**

**Карандаши**

**Резинки**

**Точилка для карандашей**

**Линейки**

**Бумага**

## Бумага

Театр начинается с вешалки, а рисунок начинается с бумаги. Первое правило при ее подборе – никаких рисунков или узоров! Подобные изыски искажают восприятие работы, что повлечет за собой появление ненужных ошибок. Это правило также исключает листы в клетку или в линейку, так что для «почеркушек на полях» на уроках, парах, совещаниях или собраниях заведите себе отдельный блокнотик с однотонными страничками. В первое время на бумаге в клеточку рисовать действительно удобнее – легче

Рисую, старайтесь не прикасаться рукой к листу, попытайтесь опираться либо на вытянутый мизинец либо на его второй сустав. Это необходимо, чтобы уберечь бумагу от затиранья и пятен: карандаши, невысохшую краску, ручку можно запросто растереть ладонью. Если вам пока тяжело так рисовать, подложите под руку листок.



рассчитать пропорции, не нужно пользоваться линейкой, но постоянное рисование на таких листах приведет к тому, что привыкнуть к чистому листу будет очень сложно. Клетка вызывает зависимость – глазу спокойнее и легче, когда на бумаге уже что-то есть. Именно поэтому некоторые художники, которые много практиковались на такой бумаге, впоследствии вынуждены были начальный набросок делать на разлинованном листе, а затем долго и упорно переводить его на чистый.

Следующим пунктом при подборе бумаги является ее назначение. Для карандашных набросков и скетчей будет достаточно тонкой бумаги белого, серого или желтоватого оттенков. Если вы решили использовать какой-либо специфичный материал (тушь, пастель, уголь, акварель, гуашь, масло, акрил), то требуется подобрать соответствующую основу. Для большинства перечисленных случаев достаточно плотного белого листа типа ватмана, но гораздо эффектней наброски будут смотреться на предназначенных для них типах бумаги. Например, акварель лучше впитывается и красивее выглядит на специальной рыхловатой и пористой акварельной бумаге, а углем и сангиной удобнее пользоваться на фактурных листах.

Перед работой подложите под ваш лист еще пару листов бумаги или нетолстую книгу, журнал – так можно избежать дефектов при штриховании и растушевке работы на шероховатой поверхности стола. Даже если рабочая поверхность абсолютно гладкая, рисовать на мягкой бумаге (из-за подкладки) значительно приятнее, да и карандаш, подчеркивая рельеф, ложится совершенно иначе.





Таблица

9H	8H	7H	6H	5H	4H	3H	2H	H	F	HB	B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B
Самый твердый								Средний			Самый мягкий								

## Карандаш

Основным инструментом на первых порах, да и в дальнейшем для вас будет простой карандаш. Но данное «орудие труда» не так незамысловато, как его название. Грифели карандашей различаются твердостью: Т – твердые, ТМ – твердо-мягкие и М – мягкие или обозначаются латинскими буквами: H, HB и B соответственно. Цифра, стоящая перед H или B, отображает степень твердости/мягкости. Для эскиза к рисунку удобнее использовать твердые или твердо-мягкие карандаши, а для тщательной проработки изображения или для быстрых зарисовок-набросков – мягкие. Для начала вам понадобятся карандаши 2H, HB, 2B, 4B, 6B.

Карандаши, если они не механические, для работы должны постоянно находиться в хорошо заточенном состоянии. Для заточки лучше всего подойдет канцелярский нож, так как здесь вы сами сможете задать необходимую вам длину грифеля и его остроту; точилки немного стесняют действия в этом понимании, хотя они намного безопаснее. По стандартам длина грифеля должна быть около 1 см, длина древка – 2 см.

## Точилка для карандашей

Выберите удобную маленькую ручную металлическую точилку для карандашей, не смотрите на красивые точилки в пластиковых корпусах. Можно заранее купить дополнительное лезвие. Такая точилка прослужит вам долго и верно.

## Линейка

Вам понадобится линейка длиной 20–30 см, желательно надежнее и без дефектов. Постарайтесь найти металлическую, она проста в использовании и долговечна.

## Механический карандаш

Удобные и не требующие заточки механические карандаши – хороший выбор. При нажатии кнопки карандаша идет подача небольшого участка грифеля, он также снабжен встроенным ластиком. Такие карандаши имеют различную фиксированную толщину линии (0,3 мм, 0,5 мм, 0,7 мм, 0,9 мм, 1 мм). Для начала можно купить карандаши с грифелем 0,3 мм, 0,5 мм, 0,7 мм для детализации рисунка и рисования набросков.

## Ластик

На ластик особых ограничений нет – только пожелания. Предпочтительней ластик белого цвета, так как красители могут оставить неприятный след на бумаге. Полезно иметь в наличии ластик различной жесткости: ластик более твердой структуры позволяют стирать четкими контурами, более мягкой структуры – наоборот.

**Будьте внимательны: жесткие ластик из-за своей структуры могут очень сильно испортить бумагу, поэтому нежелательно их применять на работе, которую вы хотите затушевывать или раскрашивать акварелью. Прямоугольную резинку можно разрезать по диагонали – таким образом появляется острый угол, которым гораздо удобнее стирать небольшие участки.**



## Тушь

Для создания четких контуров удобно использовать тушь. Наносить ее стоит либо тонкой кистью, либо пером, либо рапидографом. Каждый из этих инструментов практически эквивалентен другому, разница лишь в технике.



Кисть предоставляет возможность с легкостью регулировать толщину, плавность и изгибы линии, однако является самым сложным в освоении из трех представленных – велика вероятность совершения ошибок. Рапидограф, напротив, создает стабильно ровную по толщине линию, а возможность посадить кляксу при правильной работе минимальна. Перо по этим характеристикам является чем-то средним между кистью и рапидографом.

## Рапидограф

Рапидограф является очень тонким и хрупким инструментом, поэтому расскажем о нем поподробнее. Всего существует три типа рапидографов, различающиеся только способами заправки: одноразовые, со сменными баллончиками туши и заправляемые. Наконечник самого маленького в диаметре линии рапидографа представляет собой очень тонкую иглу – по этой причине работать нужно очень аккуратно.

Не давите сильно при рисовании – иначе игла может согнуться. Еще одна особенность – при работе с рапидографом инструмент нужно держать вертикально. Сначала это очень неудобно, и привыкнуть к такому положению руки при работе довольно сложно, но так вы сможете уберечь свой инструмент от преждевременной негодности. Тушь, которая подходит для работы с этим инструментом, обычно помечена на упаковке, и крайне не рекомендуется использование посторонних чернил. В состав обычной туши входит сажа, частички которой забивают сопло, и рапидограф после нескольких использований останется только выкинуть. Специальная тушь почти не засыхает в инструменте, но даже с учетом этого лучше не оставлять жидкость в ручке. Если же вы решили оставить ее, в таком случае хранить рапидограф нужно вертикально, иглой вверх (в перевернутом положении), чтобы тушь стекла вниз в контейнер, для профилактики лучше рисовать инструментом хотя бы раз в неделю, чтобы проверять состояние сопла.

- если вы во время работы решили ненадолго отложить инструмент, то лучше перевернуть его, чтобы тушь не находилась долго в наконечнике – она может засохнуть. После этого просто встряхните ручку;
- рисовать рапидографом лучше на гладкой плотной бумаге. Шероховатости острый наконечник будет царапывать, и бумага может забить сопло. По той же причине нельзя рисовать поверх другой краски (акварели, гуаши), карандашей (цветных или простых), и надо быть предельно внимательными, если накладываете второй слой туши рапидографом, – бумага, впитывая влагу, несколько теряет свою плотную структуру, становится рыхлой;
- не стоит проводить линии слишком быстро – тушь не будет успевать поступать в наконечник, и линия будет прерываться, к тому же это большая нагрузка на тонкую иглу, она может просто согнуться;

- рапидограф используется для графики, но из-за особых условий в использовании им нужно штриховать аккуратно. Самый лучший штрих в работе – короткий (5–10 мм). Длинный штрих сделать очень сложно, так как вести линию нужно медленно. Также рапидограф часто используют для точечной техники (работы, где светотень передана разным количеством точек различного диаметра), но рапидограф не любит эту технику из-за нагрузки на утяжелитель и наконечник; поэтому, если вы решили сделать такую работу, точки нужно ставить аккуратно и ни в коем случае не стучать инструментом по бумаге. Если вы все будете делать по правилам, то вам реже придется чистить инструмент. Занятие это грязное и малопривлекательное, при чистке есть вероятность сломать рапидограф.



# ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА

13

## Компьютерная графика

Сегодня выделяют три вида компьютерной графики: это **растровая, векторная и фрактальная графика**. Их различие — в принципах формирования изображения при печати на бумаге, а также в отображении на мониторе.

**Растровая картинка** представляет собой матрицу пикселей определенного цвета, которые и составляют картинку. На данный момент это самый распространенный вид графики: от маленьких значков до плакатов. Создаются растровые изображения цифровыми фотоаппаратами, сканерами и программами работы с растровым изображением. Отметим, что растровые изображения получаются более реалистичными и качественными.

**В векторной графике** изображение описывается с помощью математических формул. И качество изображения не зависит от масштаба, в отличие от растровых! Существуют художественные работы, созданные в программах для работы с векторной графикой, но это исключение, так как подготовка и создание таких рисунков чрезвычайно сложны. Такой вид графики используют рекламщики, дизайнеры, редакции и издательства.

Создание **фрактального изображения** состоит не в рисовании, а в программировании. То есть программы работы с фрактальной графикой создают изображение путем математических расчетов. Обычно данный вид графики используют в шоу.

Если вам для рисунка необходима высокая точность передачи цвета, нужно выбрать программы для работы с растровой графикой.

Если вы собираетесь создавать и рисовать схемы, логотипы или рекламные коллажи, то надо остановиться на программах работы с векторной графикой.

## О железе

Дорогой и мощный процессор для рисования на компьютере не нужен. Вам будет достаточно процессора с частотой 1,5—2,5 ГГц. Марка процессора не имеет значения.

**Д**ля цифровой обработки изображения необходим в первую очередь компьютер с нужным программным обеспечением. Описание программного обеспечения будет представлено в одном из следующих разделов.

Если вы собираетесь обрабатывать на компьютере уже готовый рисунок, нарисованный на бумаге, то доступ к сканеру обязателен. Любой другой способ перевода вашего изображения из обычного формата в цифровой (при помощи цифрового фотоаппарата, к примеру) придаст ему лишние искажения и шумы, что, конечно же, скажется на качестве. В случае создания картинки непосредственно на компьютере необходимой составляющей будет графический планшет (дигитайзер) — устройство со световым пером, подключаемое к компьютеру. Рисование обычной мышкой сильно ограничит ваши возможности (в частности, отсутствие так называемого Pen Pressure — зависимости толщины и/или яркости линии от силы нажатия пера) и навыки, приобретенные при использовании традиционных инструментов, окажутся бесполезными. Вместо того чтобы постигать науку виртуозного владения мышью, проще и продуктивнее будет приобрести дигитайзер.

## Компьютер

Азами компьютерной графики способен овладеть каждый, у кого есть желание, усидчивость, умение устанавливать новые программы, а также практика работы на компьютере.

Компьютер помогает реализовать ваши творческие идеи, мысли, желания, которые вы не можете реализовать на бумаге.

Самое важное для работы с графикой в «железе» компьютера — это объем оперативной памяти, чем ее больше, тем лучше — желательно не менее 1Гб, но и на 512Мб вы сможете насладиться процессом создания рисунка.

Сверхсовременный и мощный видеоадаптер для рисования не понадобится.

Свободного места на жестком диске должно хватать на установку программ для рисования и работу с компьютерной графикой, а также на ваши собственные работы, наброски, отсканированные изображения, фотографии, коллекции картинок, которые вы постепенно, но точно будете собирать.

Позаботьтесь о блоке бесперебойного питания, возможно, именно он сохранит вашу работу при непредвиденном отключении электроэнергии.

## Монитор

Для того чтобы приступить к выбору подходящего именно вашим целям монитора, следует ознакомиться с основными параметрами, характеристиками и терминами:

**Матрица** — рабочая поверхность монитора (интегральная микросхема), состоящая из светочувствительных элементов.

**Физическое разрешение монитора** — максимальное разрешение изображения (в пикселях), получаемого на мониторе.

**Время отклика** — время, которое пиксель монитора затрачивает при переходе от активного (белого) в бездействующий (черный) и обратно.

**Цветопередача** — характеристика, показывающая, насколько полно и точно монитор отображает видимый человеческому глазу цветовой спектр.

**Классификация мониторов.** Классифицировать мониторы можно по самым разным признакам. Например, современные мониторы подключаются к видеокарте двумя способами:

- ~ с помощью аналогового интерфейса D-Sub;
- ~ с помощью цифрового интерфейса DVI (он обеспечивает минимальное количество преобразований сигнала на пути от видеокарты к монитору).

По типу матрицы среди LCD-мониторов выделяют: TN+film, IPS и VA. Немного подробнее о каждом типе:

~ TN+film («Twisted Nematic + film»), дополнение «film» обозначает слой пленки, использующийся для увеличения углов обзора, такую матрицу часто называют просто «TN». Это самый распространенный тип матриц с низким временем отклика и энергопотреблением, как правило, с неточной цветопередачей, низкой контрастностью и относительно небольшим углом обзора (изображение существенно меняется, а при взгляде сверху или снизу явно видно падение контрастности и искажение цветопередачи);

~ IPS (In-Plane Switching). Матрицы с названием In-Plane Switching отличаются лучшими углами обзора и цветопередачей, контрастность и время отклика в матрице зависят от реализации. Такие матрицы имеют большее время отклика по сравнению с TN-матрицами и уступают в контрастности по сравнению с лучшими VA (Vertical Alignment)-матрицами;

~ VA (Vertical Alignment) — среднее звено между TN и IPS, отличаются высокой контрастностью и хорошей цветопередачей;

Также мониторы отличаются соотношением сторон экрана, и выбирать соотношение сторон монитора следует исходя из собственных предпочтений:

- ~ обычные, с соотношением 4:3 или 5:4;
- ~ широкоформатные, с соотношением 16:10 или 16:9 (работать за таким монитором теоретически комфортнее, и они постепенно вытесняют мониторы с обычным соотношением сторон, для домашнего использования широкоформатный монитор более практичен).

Еще мониторы различаются типом покрытия, при выборе покрытия полагайтесь на собственные впечатления. Покрытие бывает:

~ **глянцевое** — делает изображение визуально контрастнее (от контрастности зависит, насколько черный цвет будет выглядеть черным, а не серым, на экране монитора);

~ **матовое** покрытие в свою очередь дает меньше бликов.

Прежде чем приобрести LCD-монитор и выбрать модель, вам надо сразу определиться со сферой применения монитора. Для работы с приложениями вам прекрасно по-



дойдет любой монитор, так что смело выбирайте по дизайну, цене и личным предпочтениям.

Для динамических игр вы можете выбрать монитор с TN-матрицей и быстрым временем отклика (насколько быстро каждый пиксель, формирующий изображение на мониторе, может изменить свой цвет на заданный), такой монитор будет дешевле прочих.

Для работы с графикой (фотографиями, рисунками) очень важна правильная (достоверная) цветопередача. Производители мониторов в качестве показателя цветопередачи указывают количество цветов, которое способен воспроизводить монитор. Данный параметр важен в первую очередь для профессиональной работы с цветом, компьютерной графикой, цифровыми изображениями. Следует обратить внимание на модели с IPS-матрицей. Если вы хотите универсальный домашний монитор для разных целей, то рассмотрите вариант с современной VA-матрицей, она обеспечит более комфортный просмотр фотографий и кинофильмов по сравнению с дешевыми TN-матрицами, у VA-матриц времени отклика будет достаточно для большинства современных игр.

Если вы покупаете монитор с диагональю 20 дюймов и больше, старайтесь подключить его к цифровому интерфейсу (DVI), чтобы получить максимально возможную четкость изображения.

Особенностью технологии LCD-мониторов является показ изображения только в одном, так называемом «физическом» разрешении, совпадающем с физическим количеством пикселей по горизонтали и вертикали. Выставление разрешения

ниже, чем физическое, приводит к видимым искажениям и артефактам. (Если физическое разрешение 19-дюймового монитора 1280x1024, то разрешение 1024x768, принудительно установленное вами, приведет к искажениям изображения.)

## Сканер

Если вы собираетесь обрабатывать на компьютере уже готовый рисунок, нарисованный на бумаге, то доступ к сканеру – обязателен.

**Сканер (scanner)** – устройство, которое, анализируя текст или изображение, создает цифровую копию изображения документа, сам процесс получения цифровой копии называется сканированием.

Есть несколько способов сканирования документа, поэтому сканеры подразделяют на несколько видов.

**Планшетные** – наиболее распространенный вид сканеров, они максимально удобны для художников, так как обеспечивают высокое качество и хорошую скорость сканирования. Механизм сканирования в таком сканере находится под стеклом, внутри корпуса.

**Ручные** – в них отсутствует двигатель, поэтому документ или картинку приходится сканировать вручную, к плюсам таких сканеров можно отнести дешевизну и мобильность устройства, к недостаткам – узкую полосу сканирования, плохое разрешение, низкую скорость работы, частые перекосы отсканированного изображения.

**Листопротяжные** – документ (лист бумаги) вставляется в щель сканера и с помощью роликов внутри сканера протягивается мимо лампы. К плюсам можно отнести меньшие размеры, по сравнению с планшетным сканером. Минусы в том, что такой аппарат может сканировать только отдельные листы. Часто листопротяжные сканеры имеют устройство автоматической подачи документов, тем самым позволяя сканировать большое количество документов.

**Совет! Когда вы будете приобретать монитор, обязательно проконсультируйтесь с продавцом-консультантом и уточните тип матрицы, а также сделайте акцент на том, что монитор будет использоваться для работы с графикой. Но помните, что независимо от выбранного монитора можно создать восхитительную работу, ведь именно от навыков художника и его мастерства зависит конечный рисунок.**





**Планетарные сканеры** – применяются для сканирования книг или документов, подверженных повреждениям. При сканировании нет контакта со сканируемым документом или объектом.

– **Книжные сканеры** – предназначены для работы с брошюрованными документами. Уникальная функция подобного сканера – «устранение перегиба» книги – обеспечивает отличное качество отсканированного изображения.

– **Книжные сканеры с V-образной колыбелью на основе цифровых фотоаппаратов.** Позволяют сканировать книгу, не раскрывая ее полностью, в режиме аккуратного сканирования. Стекло в составе механизма выпрямляет страницы книги, тем самым получается изображение без искажений.

**Барабанные сканеры** – используются в полиграфии, имеют большое разрешение [10 000 точек на дюйм]. Документ располагается на внутренней или внешней стенке прозрачного барабана.

**Слайд-сканеры** – используют для сканирования пленочных слайдов, такие сканеры можно найти отдельно или в виде модулей для сканеров.

## Характеристики сканеров

### Оптическое разрешение

Является самой важной характеристикой сканера. Обычно его считают по количеству точек на дюйм – dpi (dots per inch).

При выборе сканера учитывайте оптическое разрешение, именно от него зависит качество изображения. На сканерах указывается два значения (допустим 600 × 1200 dpi), внимание следует обратить на минимальное значение.

Чем большее разрешение вы укажете при сканировании, тем больше по размеру у вас получится создаваемый файл и увеличится время сканирования. В некоторых случаях этого попросту не требуется.

Для качественного сканирования используйте большее разрешение.



Например, для передачи текстовых документов по интернету достаточно и 75 dpi, но качество документа будет «только для чтения».

Для работы с графикой желательно использовать разрешение не менее 600 dpi и выше.

Для обработки пленочных слайдов необходимо более высокое разрешение – не менее 1200 dpi. Разрешение называется оптическим, то есть реальным. Это реальное количество точек на дюйм, которое сканер получает в процессе работы с документом.

Но файл с отсканированным изображением может оказаться и более высокого разрешения. Такое разрешение получается при помощи математической обработки изображения, называется интерполированным и используется производителями в рекламных целях. Заметим, что не все сканеры выполняют интерполяцию.

### Скорость работы

Скорость работы сканеров указывают редко. Иногда производители указывают скорость сканирования одной линии в мс.

### Глубина цвета

Измеряется количеством оттенков, которые сканер способен распознать.

Современные сканеры выпускают с глубиной цвета 24, 30, 36, 48 бит, избыточность позволяет сохранить больше оттенков при преобразованиях картинки в графических редакторах. Глубина цвета в 24 бита соответствует 16 777 216 оттенков.

## Фото

Способ перевода вашего изображения из обычного формата в цифровой при помощи цифрового фотоаппарата придаст ему лишние искажения и шумы, что, конечно же, скажется на качестве рисунка.

## Мышка

Рисование обычной мышкой сильно ограничит ваши возможности (в частности отсутствие так называемого pen

pressure (чувствительность к давлению) – зависимости толщины и/или яркости линии от силы нажатия пера), и навыки, приобретенные при использовании реальных инструментов, окажутся бесполезными. Вместо того чтобы постигать науку виртуозного владения мышью, проще и продуктивнее будет приобрести планшет.

## Графический планшет

**Графический планшет**, или **дигитайзер**, **дигитайзер**, от английского слова digitizer – это чувствительная поверхность (планшет) и перо (по виду напоминает обыкновенную ручку). Если вы собираетесь рисовать в цифровых форматах, вам следует немного разобраться в характеристиках планшетов, так как на рынке они представлены многими фирмами.

Сегодня планшеты выпускаются с интерфейсом USB, Bluetooth, что позволяет планшету идеально работать со многими компьютерами, а также помогает планшету быть мобильным устройством при работе на многих рабочих станциях. Предпочтительнее взять для работы планшет с USB-интерфейсом.

Габариты рабочей (чувствительной) области планшета в большинстве случаев соответствуют одному из форматов бумаги стандарта ISO.

**A6** – его размеры: 105 × 148 мм (4,1 × 5,8 дюйма).

**A5** – его размеры: 148 × 210 мм (5,8 × 8,3 дюйма).

**A4** – формат бумаги, определенный стандартом ISO 216. Его размеры: 210 × 297 мм (8,3 × 11,7 дюйма).

**A3** – его размеры: 297 × 420 мм (11,7 × 16,5 дюйма).

Чем больше размер планшета, тем выше его стоимость. Профессиональные дизайнеры и художники пользуются планшетами формата A4. Но меньшие форматы планшетов не ограничат ваши возможности. Многие художники рисуют на планшетах формата A5 и A6.

**Рекомендация:**  
Купите сначала небольшой планшет A6 или A5 для пробы и практики, не гонитесь за дорогими и большими профессиональными планшетами. Бывает, что купленный горячо дорогой планшет лежит без дела и «собирает пыль».



Следует обратить внимание на соотношение сторон планшета и вашего монитора. То есть если у вас монитор широкоформатный, то вам нужен планшет со знаком wide (широкий).

Далее важным параметром планшета идет разрешение (точек/дюйм), т.е. его чувствительность к перемещению пера. Чем больше, тем дороже планшет, но для начала 2000 точек/дюйм будет вполне достаточно.

Следующий параметр – это чувствительность к давлению. Большинство планшетов имеют 256, 512 или 1024 уровней давления. Данный параметр позволяет делать линию тонкой или толстой в зависимости от нажима на перо, менять цвет от светлого к темному, и тогда процесс рисования становится более естественным. Для начала достаточно и 512.

Есть профессиональные планшеты, которые определяют наклон пера относительно рабочей плоскости. Наклоняя такое перо, вы можете регулировать размытие линий рисунка. Но такая функция вам потребуется только в том случае, если вы профессиональный художник.

Перо планшета бывает на батарейках, как правило, это батарейки типа AAA и – без батареек. Перо с батарейками заметно тяжелее своего собрата без элементов питания, но это неудобство через несколько часов практики становится незаметным. Перо имеет несколько кнопок, имитирующих нажатие клавиш мыши. На более дорогих моделях хвостовая часть пера служит ластиком, который распознает даже силу нажатия, и у самого пера – приятный конструктивный и эргономичный дизайн. Со временем пластиковые стержни стачиваются, но купить дополнительный комплект стержней в специали-

зированных магазинах – не проблема. Корпус планшета обычно выполнен из пластика разных цветов и оттенков, что позволяет придать ему стильный и солидный вид. Под открывающуюся часть планшета можно положить фотографию, эскиз, набросок и аккуратно обвести контур и другие части рисунка. Многие художники и дизайнеры таким образом переводят изображение с бумаги в цифровой формат.

На дорогих планшетах имеются дополнительные кнопки, панели и колесо прокрутки, позволяющие использовать специальные функции в программах работы с графикой.

**1. Рекомендация.** При покупке планшета попросите продавца показать его в работе, чтобы вы могли лично удостовериться, что выбранный планшет удобен и удовлетворяет вашим требованиям к нему.

**2. Помните!** Планшет может использоваться в любой программе точно так же, как и мышь!

**3. Инфо.** Возможностями профессиональных графических планшетов лучше наслаждаться на «быстрых» компьютерах с большим объемом оперативной памяти, так как количество информации, передаваемой планшетом на компьютер, весьма велико, да и хорошая графическая программа тоже требовательна.

## Программы для художников

Существует множество программных средств для рисования на компьютере – от простых и несложных до профессиональных. В стандартный набор операционной системы входит одно из наиболее простых программных средств для рисования – Paint.

Поработав в Paint и сделав в нем пару набросков, вы сможете составить представление о приемах создания рисунка. Он прост, но профессиональные художники могут нарисовать в нем настоящие шедевры. Есть и более серьезные программы для работы с графикой, такие как Adobe Photoshop, Painter, OpenCanvas и другие.

Немного информации о часто используемых художниками программах:

## Adobe Photoshop

**Adobe Photoshop** – это один из наиболее удобных пакетов программ, который ориентирован в большей степени на обработку фотографий, нежели на рисование. Тем не менее он содержит множество необходимых для художника инструментов. Живописью в Adobe Photoshop заниматься не слишком удобно, а вот тонировать кадры манги – самое то. Большое достоинство этого пакета заключается в том, что для него создано огромное количество фильтров, кистей и прочих дополнений. Главное, овладеть навыками работы в нем и далее можно с легкостью конвертировать все наброски в единую галерею с узнаваемым стилем.

## Painter

**Painter** – отличная программа для компьютерного художника. Painter с легкостью имитирует все известные ныне реальные инструменты и материалы для рисования и живописи. Интерфейс интуитивно понятен.

## OpenCanvas

**OpenCanvas** – бесплатная программа для художников, очень легкая и удобная, но по функциональности уступающая дорогим пакетам. Можно порекомендовать всем начинающим художникам.

## Corel Draw

**Corel Draw** – векторный графический редактор, разработанный канадской корпорацией Corel. Возможно, вы с помощью этого редактора создадите какой-нибудь товарный знак или рекламный блок.

Компонуя между собой эти редакторы, легко управляясь с ними, можно добиться потрясающего результата. Но важно помнить: векторный редактор всегда первичен, а растровый – вторичен. То есть, отредактировав файл в растровом редакторе, его уже нельзя будет перевести в векторный формат, можно будет лишь наложить следующий слой, и только.

Подведем итог. Можно научиться работать во всех программах и удачно совмещать работу в них, но для начала стоит выявить



приоритеты. Обязательным набором художника, работающего на компьютере, являются такие программы, как Painter и/или Adobe Photoshop. Опционально еще владеть – Flash, Corel Draw, OpenCanvas. Векторный редактор позволит создавать изображение с нуля, а растровый лучше работает с заготовками. Это, конечно, не означает, что в том же Adobe Photoshop нельзя нарисовать что-то пристойное, а то и вовсе гениальное. Но как замечают профессиональные художники, удобнее рисовать именно в векторных программах.

## Про онлайн-редакторы

Помимо графических редакторов, которые вы можете установить непосредственно на вашем компьютере, существуют онлайн-редакторы, рисовать в которых можно находясь в интернете и совершенно бесплатно. Все рисунки, сделанные там, будут автоматически сохраняться на том сайте, где вы рисовали, оцениваться другими художниками, комментироваться и участвовать в рейтингах.

Необходимо отметить некоторые характерные отличия онлайн-редакторов от обычных. Во-первых, там не действует функция нажатия пера (pen pressure), поэтому все линии будут у вас той толщины, которую вы выбрали. Во-вторых, размер рисунка обычно ограничен значениями по вертикали и по горизонтали, а иногда вообще стандартен и не изменяется (например, 300 x 300 px). Это обусловлено как раз расположением рисунков в интернете: для того чтобы они не были слишком большими по размеру в килобайтах на сервере, их сразу ограничивают в размерах по высоте и ширине. В-третьих, в таких редакторах зачастую ограничен функционал: иногда отсутствует поддержка работы со слоями или функция прозрачности кисти.

Расскажем вам о самом распространенном онлайн-редакторе, существующем на данный момент.

### ОЕКАКИ

Само слово «оэкаки» в переводе с японского означает «каракули» или «мазня». В интернете под оэкаки обычно подразумевают или

веб-форум с возможностью рисования в этом редакторе, или имиджборд. Отличия между этими двумя типами следующие: имиджборд – это форум с возможностью прикреплять изображения, не требующий регистрации (другими словами, анонимный), тогда как остальные форумы требуют от пользователя регистрацию, но зато выполненные там рисунки сохраняются в вашей личной галерее. Подобный сайт существует и в русскоязычной части интернета – [www.oekaki.ru](http://www.oekaki.ru). Этот сайт ежедневно посещает множество талантливых художников, на чьи работы приятно посмотреть, они, в свою очередь, делятся секретами мастерства и могут помочь советами начинающим художникам и тем, кто стремится усовершенствовать технику рисунка. Для просмотра работ пользователей сайта регистрация необязательна, но если вы хотите стать его участником, то регистрация необходима. Она позволит вам рисовать самим и комментировать работы других авторов, также автоматически для вас будет создана галерея ваших работ, вы сможете участвовать в рейтингах рисунков, принимать участие в конкурсах, проводящихся на сайте. Здесь чувствуют себя уютно как профессиональные художники, так и новички ведь существуют отдельные галереи по уровню мастерства. Если появляются вопросы или хочется пообщаться, познакомиться с другими авторами, то можно воспользоваться форумом на сайте.

Обычно программа для рисования выполнена как Java апплет, и существует несколько разных видов этого апплета. Общая их черта – умение работать со слоями, а различия между редакторами не очень большие, но мы приведем краткий обзор нескольких из них.

### ShiPainter

В арсенале у этого редактора есть стандартные настройки кисти: прозрачность, размер и, естественно, цвет. Также существуют характеристики линии: свободный режим, небольшое сглаживание, прямая линия, сглаживание безье, разные геометрические фигуры и заливка. Самих кистей уже побольше, рассмотрим их список (верхняя иконка на панели инструментов) по порядку.



**1.** Pencil – самый обыкновенный карандаш. Края этой кисти не сглажены, потому при рисовании этим инструментом легко различимы пиксели на рисунке.

**2.** Water – один из самых интересных инструментов. Весьма динамично обращается с цветом, то есть смешивает текущий выбранный цвет с цветом, поверх которого рисуется.

**3.** Airbrush – просто мягкая кисть с сильно размытыми краями.

**4.** Pen – карандаш с немного сглаженными краями. В отличие от Pencil выглядит опрятнее, особенно при многократном пересечении линий.

**5.** Erase – кисть для придания «пушистости», рисует непонятными текстурными пятнами.

**6.** Mosaic – кисть, которая превращает закрашенную область в своего рода «мозаику» из крупных квадратов, напоминающих пиксели при сильном приближении какого-нибудь изображения.

Ластик: различают пиксельный, размытый, стирающий прямоугольниками и уничтожающий рисунок. Помимо кистей в наличии есть такие инструменты, как Dodge – осветление, Burn – затемнение, Soft – размытие, а также различные операции с выделенным участком (копирование, отражение, поворот на 90 градусов). Подбор цвета можно осуществлять на панели с помощью RGB схемы или HSB (переключение – правой кнопкой), а также в окошке Color (5-я сверху ячейка в панели). Вместе с окошком Color можно вызвать Texture для придания текущей кисти любой текстуры из предложенных.

### ShiPainter Pro

Практически неотличим от предыдущего описанного редактора, разница только во внешнем виде и паре нюансов. Интерфейс Shipainter Pro более дружелюбный и приятный, правда, после Shipainter он может показаться громоздким. Рекомендован как

первый редактор для ознакомления, самый простой для освоения как раз благодаря интерфейсу.

Единственные отличия: отсутствие кисти Mosaic и две кисти Water (Water 2 идентична Water из Shipainter, а просто Water представляет собой полупрозрачную кисть, которая при максимальной непрозрачности похожа на Pen).

### PaintBBS

Этот редактор можно описать как очень упрощенный ShiPainter. Из кистей в наличии только Pencil, Water (идентичный Water в ShiPainter Pro) и тон представлен только один.

### OekakiBBS

Единственный редактор, который разительно отличается от других. Во-первых, внешним видом – на панели представлены только пиктограммы инструментов. Во-вторых, отсутствуют кисти Water, зато как альтернатива им представлено второе размытие – размазывание «пальцем». В-третьих, форму кисти можно сжать в эллипс. Ну, и в-четвертых, скринтонов тут всего три. Остальные различия не столь существенны и познаются в практическом сравнении.

Разобраться подробно в этих апплетах легче в процессе работы с ними, так как их возможности ограничены и выбор не такой большой, как в полноценных редакторах, потому времени на освоение потратится значительно меньше.

Помимо «oekaki» существует другой подобный сервис для художников – tegaki. Ограничений в нем еще больше, чем в «oekaki», но, с другой стороны, рамки позволяют расти в высоту, а не в ширь. Да и все художники, использующие этот редактор, находятся в равных условиях.

Существуют также векторный редактор открыток, побочные редакторы на больших порталах, и многое другое – интернет большой и разнообразный, так что каждый художник может найти там свое место.

# ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

**П**еред тем как приступить к практическим занятиям, стоит ознакомиться с нижеприведенными замечаниями и предупреждениями.

**1.** Не рисуйте в темноте или лежа! Рискуете испортить себе зрение и перегрузить позвоночник, что, в конечном счете, может неблагоприятно сказаться на вашем здоровье. Ваше рабочее место должно, прежде всего, быть удобным для вас, поверхность стола хорошо освещена, наличие дополнительной лампы рядом слева (или справа, если вы левша) – обязательно.

**2.** При работе с компьютером не сидите близко к экрану монитора и не работайте больше положенного вам по возрасту времени. Рекомендованное расстояние от глаз пользователя до экрана 15" монитора должно быть не менее 60 сантиметров, до экрана 17" монитора – не менее 80 сантиметров. Не ставьте на максимум яркость и контрастность монитора. Эти параметры сугубо индивидуальны, лучше настроить их под свое восприятие.

Можно воспользоваться специальными очками или линзами, имеющими покрытие, повышающее контрастность изображения.

Протирайте экран монитора от пыли и грязи, желательно ежедневно.

На монитор не должен падать дневной свет и другие блики, поэтому по возможности не размещайте монитор возле окна. Монитор компьютера должен располагаться таким образом, чтобы его верхняя точка находилась на уровне глаз или выше, вы должны держать голову прямо, тем самым предотвращая излишнюю нагрузку на шею.





**Если вы захотите оборудовать дома небольшую студию, вам понадобятся:**

1. Стенд для просмотра рисунков или доска на стене.
2. Место, куда вы будете складывать готовые работы и рабочие инструменты.
3. Удобный рабочий стол (можно регулируемый) с хорошей подсветкой.
4. Удобное для вас кресло.
5. Компьютер и периферийное оборудование (сканер, принтер, планшет, цифровая фотокамера и носители информации: диски или флеш-устройства).
6. Доступ в сеть Интернет.

Никогда не сидите за компьютером в сумерках, а уж тем более в полной темноте.

**3.** Старайтесь не пить много воды, так как от длительного сидения без движения могут появляться отеки. Не находитесь долго в одной позе. Чаще проветривайте помещение. Раз в 20—30 минут делайте перерыв, желательно также делать гимнастику (наклоны, повороты туловища, растягивание мышц шеи и спины, ходьба по комнате). Согрейте ладони, потерев руки, разомните суставы пальцев и кисти рук.

**4.** Регулярно давайте глазам отдыхать. Если вы почувствовали жжение в глазах, головную боль, а ваши глаза начали слезиться и покраснели — следует немедленно прекратить занятия и сделать перерыв.

**5.** Кресло (стул) должно иметь удобную для вас спинку и подлокотники, выберите такую высоту посадки, чтобы ваши ноги

стояли на полу. Это позволит вам держать спину прямо и снизит нагрузку на руки. Не сидите в кожаных креслах с открытой форточкой — вы можете застудить спину.

Разместите инструменты и дополнительное оборудование для работы на компьютере таким образом, чтобы не тянуться за ними и не находиться в искривленном положении.

Организовав свое рабочее место, приобретя необходимые инструменты, материалы и оборудование, вы готовы к дальнейшему обучению. Итак, приступаем

### **Делайте упражнения для снятия напряжения глаз:**

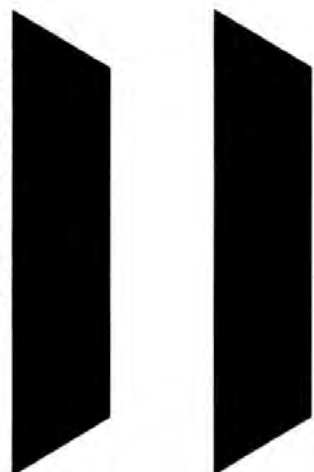
— Посмотрите сначала вверх, затем вниз, далее влево и вправо. Один-два раза в день по 4—6 минут.

— Сфокусируйте взгляд на любом предмете, который находится рядом с вами на расстоянии вытянутой руки, затем переместите взгляд и сфокусируйте его на несколько секунд на предмете, который находится чуть дальше, и так далее, «уходя до горизонта». Смотря в окно, старайтесь пробежаться взглядом по верхушке деревьев или крышам домов. После этого постарайтесь «вернуться взглядом» в обратном направлении до первоначального предмета, с которого вы начинали путь.



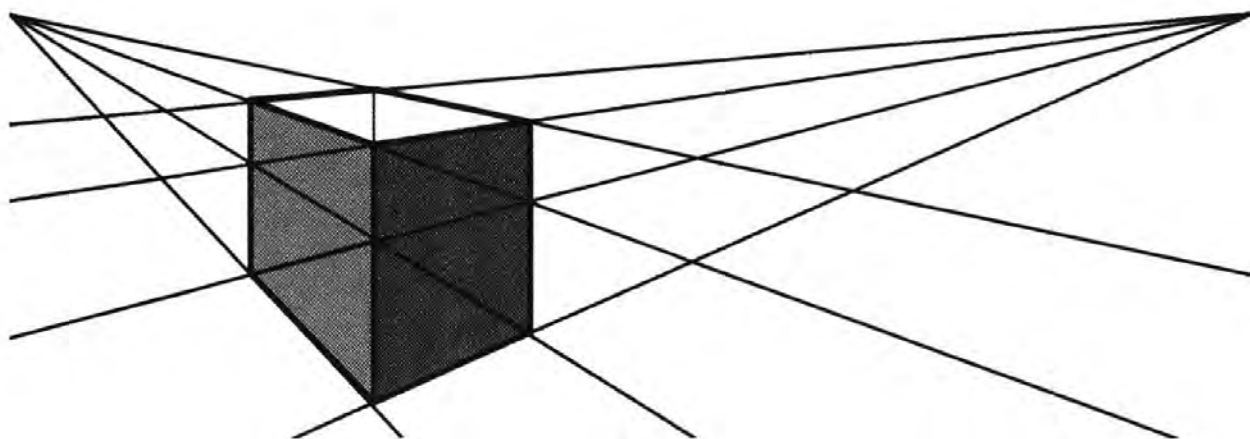


глава



- перспектива
- законы композиции
- свет и тень
- штриховка
- эффекты линии
- цвет

# ОБЩИЙ АКАДЕМИЧЕСКИЙ БАЗИС



# ПЕРСПЕКТИВА

Изучение любого дела необходимо начинать с азов, и рисунок не является исключением. Поэтому обучению рисования в стиле манга будет предшествовать теория по общему академическому базису. Если вы

не знакомы с этим, не спешите перелистывать страницы. Пусть «теория» звучит неинтересно и скучно, но без крепкой базы и основы процесс нашего дальнейшего обучения может затянуться. В связи с этим начнем этот раздел с представления одновременно одного из самых простых и самых сложных понятий в рисовании — перспективы.



**Перспектива** – это явление кажущегося искажения пространства относительно смотрящего. В классическом понимании перспективы искажение предполагает единую точку схода на линии горизонта, при приближении к которой объекты уменьшаются. Но также перспектива – это одно из художественных средств в рисунке, которое служит для усиления выразительности образов.

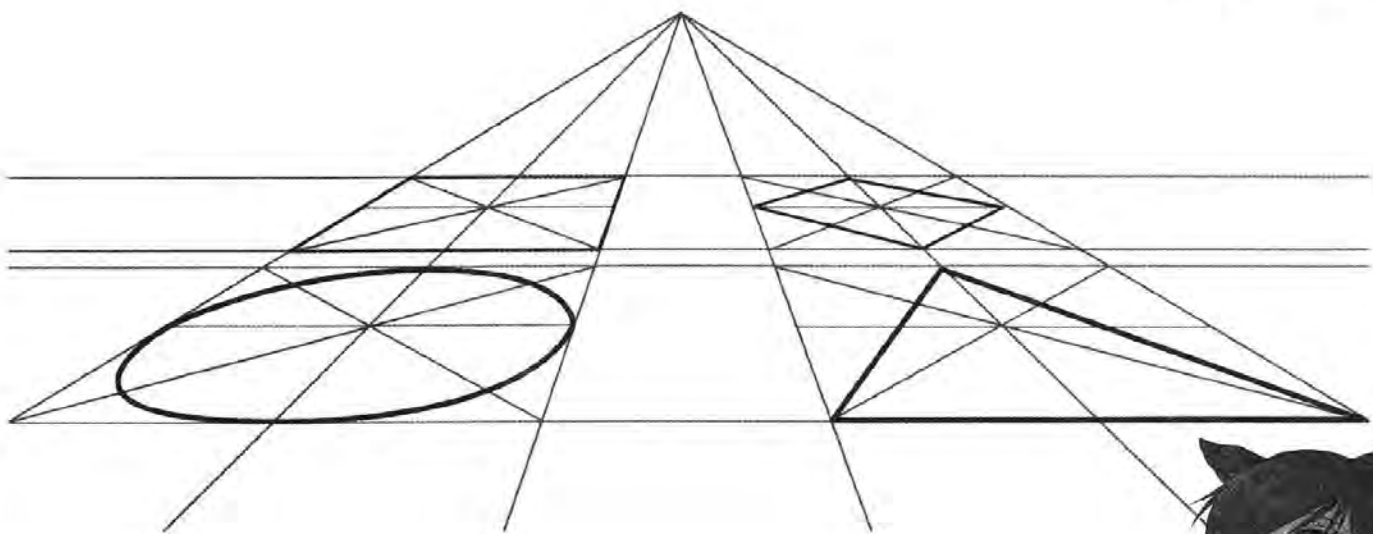
Для того чтобы прочувствовать это явление, стоит начать с построения в перспективе простейших геометрических объектов с натуры: квадрат, прямоугольник, окружность. Моделями для этой цели могут служить вещи, окружающие нас в повседневной жизни. Например, квадратом может послужить сиденье

обычной табуретки, прямоугольником – открытая дверца шкафа, окружностью – край кружки. Для того чтобы построить эти объекты, воспользуемся нашим основным инструментом – карандашом. С помощью него определим наклон интересующей нас линии, зафиксируем и перенесем на бумагу.

Таким образом, любое тело в пространстве для упрощения построения мы можем вписать в множество простейших геометрических фигур, необходимо только грамотно их рассмотреть.

Как видно, применение перспективы довольно естественно и не составляет особого труда, поэтому ее можно причислить к одному из простейших понятий в рисовании. Од-

## ПЕРСПЕКТИВА – ПОСТРОЕНИЕ ФИГУР



Интересно также то, что перспектива может действовать не только на размер объектов, но и на их другие свойства: цвет, тон, контрастность. Подобное применение перспективы в рисунке усиливает ощущение пространства и воздуха, что, несомненно, делает его живописней и/или реалистичней.





нако при построении более замысловатых композиций легко запутаться во всех плоскостях, не уследив за общим планом, – это и делает перспективу сложнейшим понятием. Для того чтобы избежать подобных проблем, будьте бдительней и аккуратней при начальном схематичном построении объектов – не увлекайтесь мелочами и почаще обращайтесь на общую картину. Следование этим элементарным правилам убережет вас от досадных ошибок, совершенных при построении на более поздних этапах работы.

Интересно также то, что перспектива может действовать не только на размер объектов, но и на их другие свойства: цвет, тон, контрастность. Подобное применение перспективы в рисунке усиливает ощущение пространства и воздуха, что, несомненно, делает его живописней и/или реалистичней.

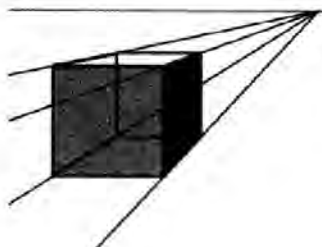
## Построение коридора и предметов в пространстве

Научиться «правильно» использовать законы перспективы при построении помещений, строений и предметов – очень важно, потому что знание элементарных правил поможет вашему рисунку выглядеть более достоверным. Перспектива – довольно непростое явление, ее нужно видеть и понимать заранее, но для этого нужна большая практика, поэтому сначала необходимо изучить основы. Чем больше вы будете практиковаться с тем, что у вас не очень хорошо получается, тем быстрее вы заметите свои ошибки и научитесь их избегать или исправлять на первых стадиях работы. Также и с перспективой – чем чаще вы будете рисовать задники для своих рисунков, да и вообще «общаться» с искажением предметов в пространстве, тем быстрее вы сможете увидеть всю картину в целом.

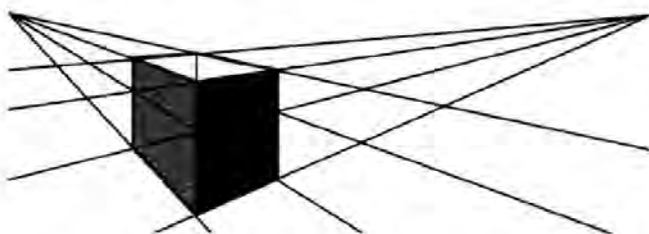
Все зависит от угла зрения, поэтому существует несколько видов перспективы: одноточечная, двухточечная, и так далее до шеститочечной.

При **одноточечной перспективе** существует только **одна** точка схода, такое может быть,

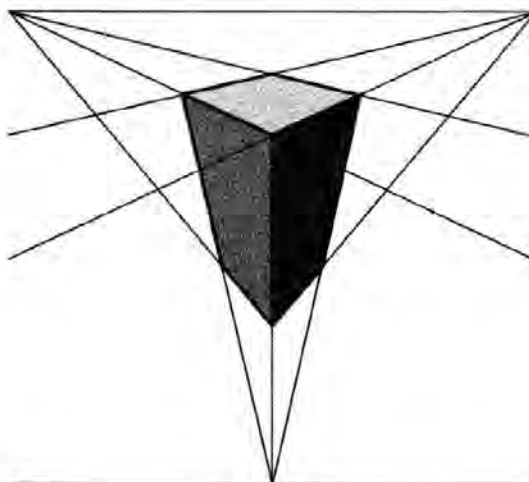
если предмет параллелен или перпендикулярен зрителю.



При **двухточечной перспективе** существуют **две** точки схода, предмет расположен под углом к зрителю.

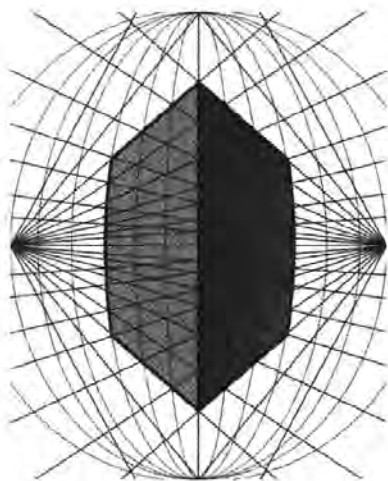


При **трехточечной перспективе** существуют **три** точки схода линий. Данный вид перспективы похож на двухточечную, но добавляется еще одна точка, которая искажает вертикальные линии. Такую часто используют для построения вида зданий с высоты или с земли.

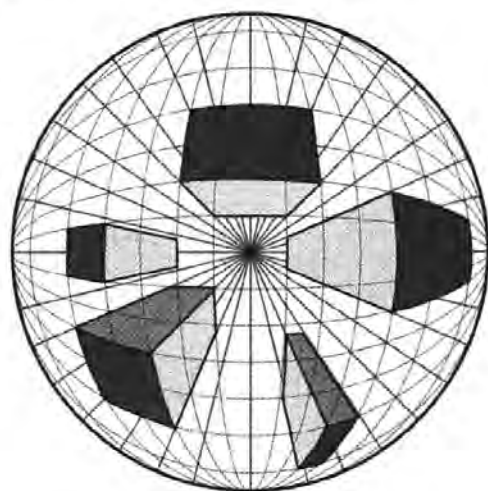


При **четырёхточечной перспективе** существуют **четыре** точки. Этот вид также похож

на двухточечную, но добавляются еще две точки схода, искажающие вертикальные линии сферическим образом (имитация линзы камеры).



**Пятиточечная перспектива** представляет собой сферу, в центре которой сходятся прямые линии конвергенции. Этот вид похож на четырехточечную – но здесь все **четыре** точки схода искажают линии сферическим образом.

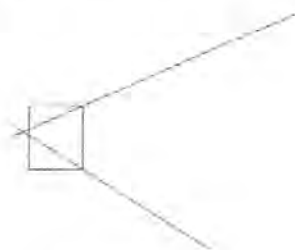


**Шеститочечная перспектива** – то же самое, что и пятиточечная, но здесь еще отображаются предметы, находящиеся за спиной зрителя, будто в сферическом зеркале.

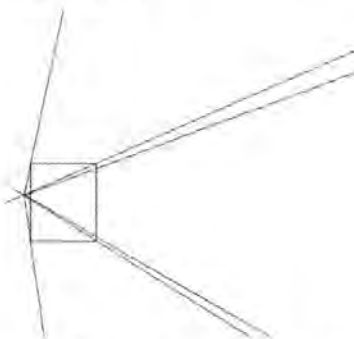
Это основные виды искажения, но чаще всего практикуются первые три, остальные довольно специфичны и используются для достижения какого-либо эффекта.

Теперь давайте попробуем построить школьный коридор (выберем самый простой способ – одноточечную перспективу)...

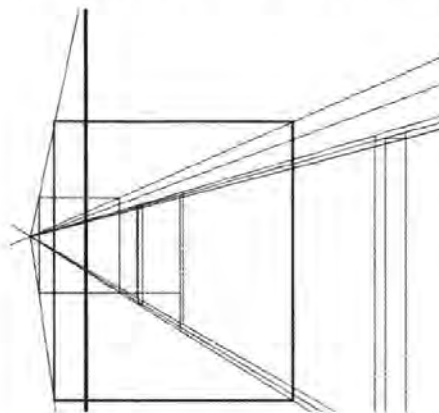
Для начала нужно определиться с углом обзора (выше, ниже или на уровне горизонта) – после того как вы выбрали общий вид, постройте точку схода и линии конвергенции, впишите прямоугольник (форма коридора), две вершины должны касаться линий.



Теперь проводим еще пару линий, касающихся прямоугольника, и у нас четко вырисовался коридор: стены, пол и потолок. Также добавляем направляющие для узора (или плитки)

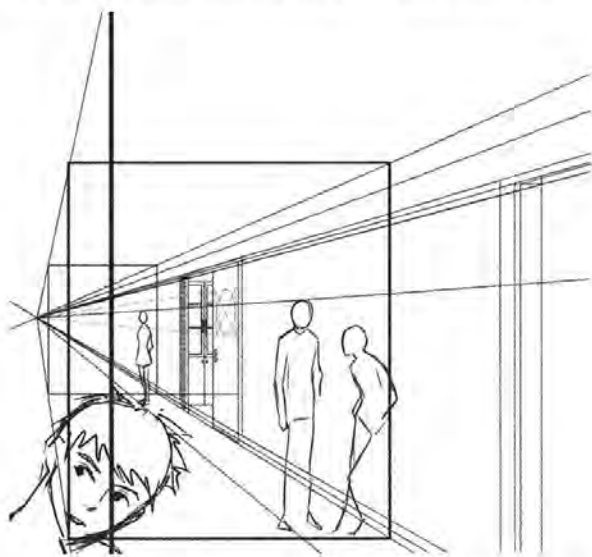


Дальше все зависит от вашего желания: что вы хотите видеть в вашем коридоре, сколько дверей, какого они размера, есть ли выступающие стены, окна, люди и тому подобное.

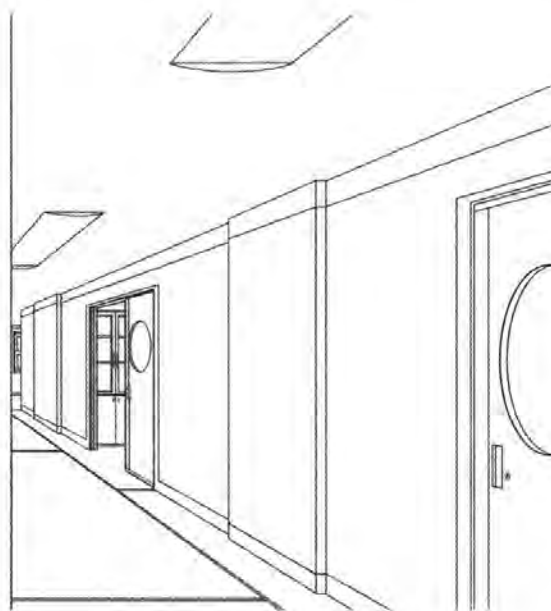
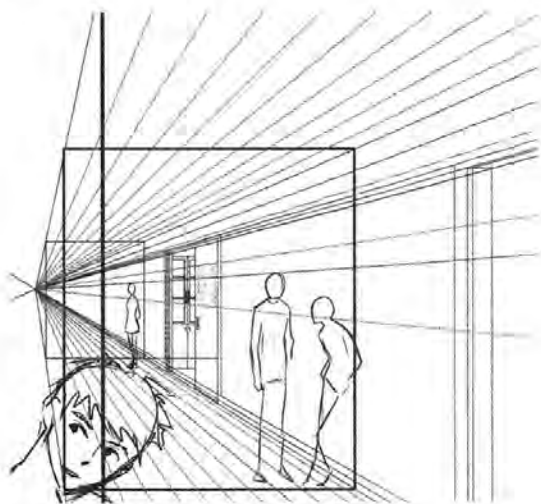


Вписываем еще два прямо пропорциональных прямоугольника (от одного осталась видна только вертикальная линия, которая будет делить наш лист на «коридор» и «стену»), построим широкие дверные проемы, обозначим толщину стен – проведем направляющие.

Теперь впишем сюда предметы и учеников – все так же по законам перспективы. В двери видно круглое окошко – проведите линии конвергенции, постройте прямоугольник и определите его центр диагоналями – так легче будет строить круг в перспективе.



В принципе, на этом этапе можно закончить – нужно только привести набросок в надлежащий вид: обвести чернилами на бумаге или на компьютере – на новом слое. Добавим еще немного деталей. Например, выступающие части стены, стыки линолеума на полу,



лампы на потолке, стенгазеты – это оживит наш рисунок, сделает его интереснее.

Когда контур помещения готов, сделаем поворот коридора для разнообразия. Тут тоже нет ничего сложного: необходимо построить по самым первым линиям конвергенции еще один прямоугольник, прямо пропорциональный первому, но меньшего размера, то есть ближе к точке схода. Там еще окошко «образовалось».

Нарисуем несколько учеников, добавим скринтоны. Работа готова.

## Несколько важных моментов

1. Текст и фотографии на стенгазете, свет из окон – все это также подчиняется общей перспективе.
2. По нашей задумке, самый ближний к нам ученик поднимается по лестнице, поэтому он находится ниже положенного.
3. Чем ближе тень к предмету, от которого она исходит, тем она темнее.
4. Работая со скринтонами, мы меняем режим кисти Pattern Stamp Tool на multiply и screen для затемнения и высветления узора.



**5.** Если вы рисуете фигуру, которая стоит не прямо, а с согнутыми руками/ногами, то постарайтесь представить, как будет выглядеть этот человек, если выпрямится – конечности должны быть ровными.

**6.** Направляющие (линии конвергенции) для людей лучше ровнять по макушке – самой высокой точке, и по пяткам – опоре всего тела.

**7.** На самом деле в таком ракурсе одноточечная перспектива не совсем уместна, но мы выбрали именно ее для простоты и наглядности, поэтому некоторые моменты могут выглядеть не совсем естественными.

Но, все же, одной перспективы для благополучного построения недостаточно. Поэтому следующим шагом будет знакомство с законами композиции.



# ЗАКОНЫ КОМПОЗИЦИИ

Композицией является расположение ваших объектов на рисунке в плоскости листа и в изображаемом пространстве. Чаще всего художники выстраивают ее по наитию, но это не значит, что не существует каких-то правил и пунктов, которым необходимо следовать для того, чтобы научиться правильной компоновке предметов на листе. Грамотная композиция позволяет рисунку увлечь зрителя, обратить внимание на важные детали и даже может помочь рассказать небольшую историю или запечатлеть какой-либо яркий уникальный момент.

Главное место вашего рисунка – это композиционный центр, или, по-другому, фокус, то место, которое привлекает внимание к себе в первую очередь. Его расположение определяет весь характер вашего изображения: будет ли оно статичным, неподвижным или динамичным, в движении, а также степень глубины изображения. Еще в нем будет сосредоточена вся идея рисунка, то, ради чего все, собственно, затевалось. О способах его выделения будет рассказано чуть позже.

Для начала стоит рассмотреть типичные варианты расположения композиционного центра и его, в связи с этим расположением, влияние на всю остальную картинку. Близкое расположение к краю листа или к его углу позволяет создать иллюзию движения при правильном выборе направления. Небольшое отклонение от центра листа – места равновесия – также добавляет динамики, правда, уже в меньшей степени. А для того чтобы изображение было статичным, композиционный центр следует разместить, как ни странно,

чуть выше пересечения диагоналей листа – самое устойчивое место в рисунке. (Данный парадокс основан на психологическом восприятии земного притяжения.)

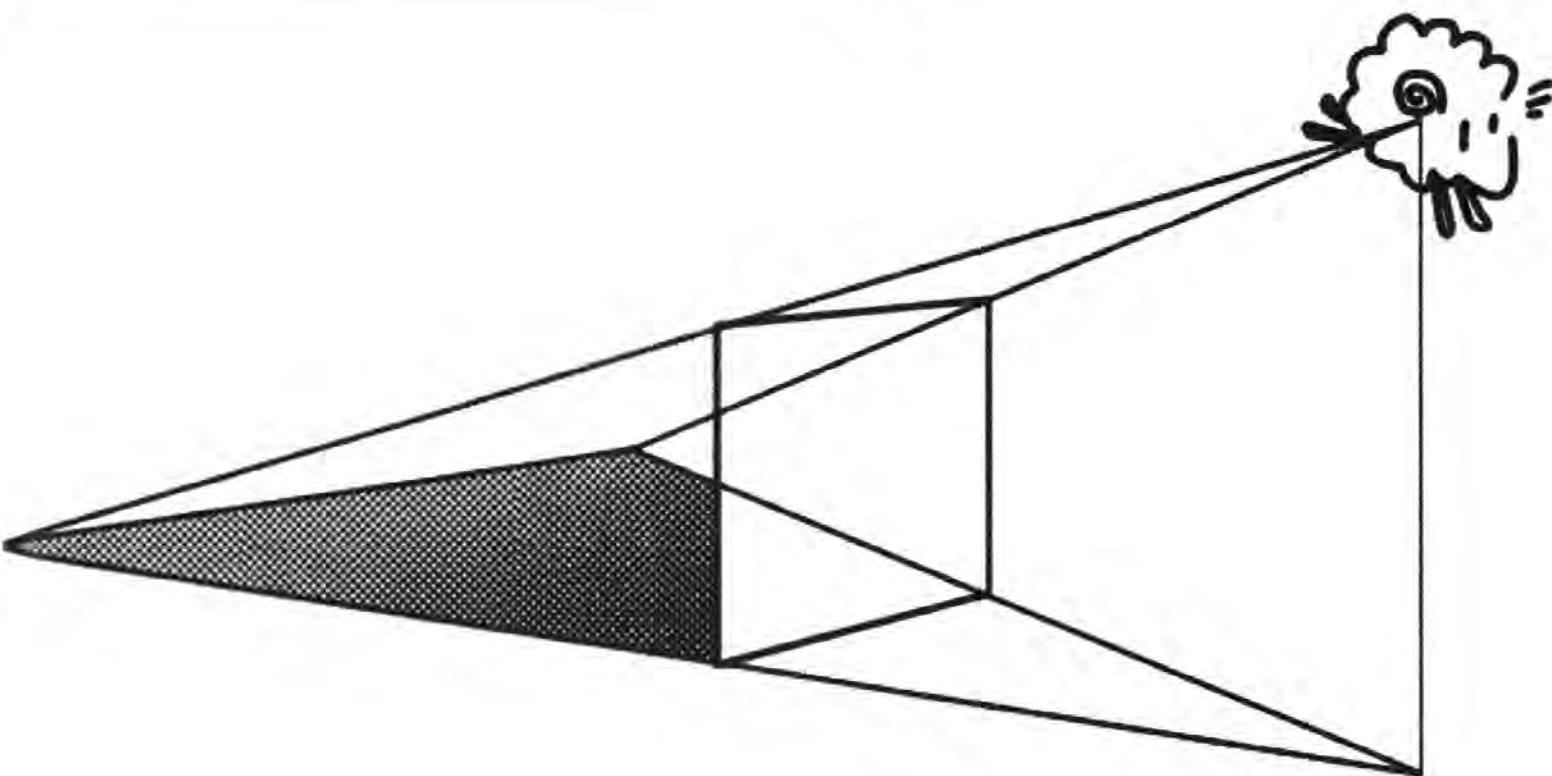
Однако для создания движения недостаточно смещенного композиционного центра – необходимо также задать ось, вдоль которой и будет происходить действие. Другими словами – линию, которой будут подчинены все направления объектов. Стоит также заметить, что выбор более двух различных направлений движения порождает хаотичность в композиции и нарушает ее целостность, которая немаловажна в рисовании.

Разобравшись с положением фокуса на листе, стоит рассмотреть и его окружение. Если композиционный центр задает ту или иную структуру, то прочие предметы должны в какой-то мере ее поддерживать ради сохранения равновесия изображения. Баланс рисунка очень важен, поэтому все объекты должны связывать некая общая форма, исходящая из фокуса.

Теперь познакомимся со способами выделения композиционного центра. Акцент на фокус может задаваться не только геометрически с помощью осей направления или перспективы, но и с помощью цвета, тона или контрастности. Любые различия между областью фокуса и его окружением усиливают влияние объектов, находящихся в композиционном центре.

Закончив с общим построением нашего рисунка, перейдем к взаимодействию объектов со светом.

# СВЕТ И ТЕНЬ



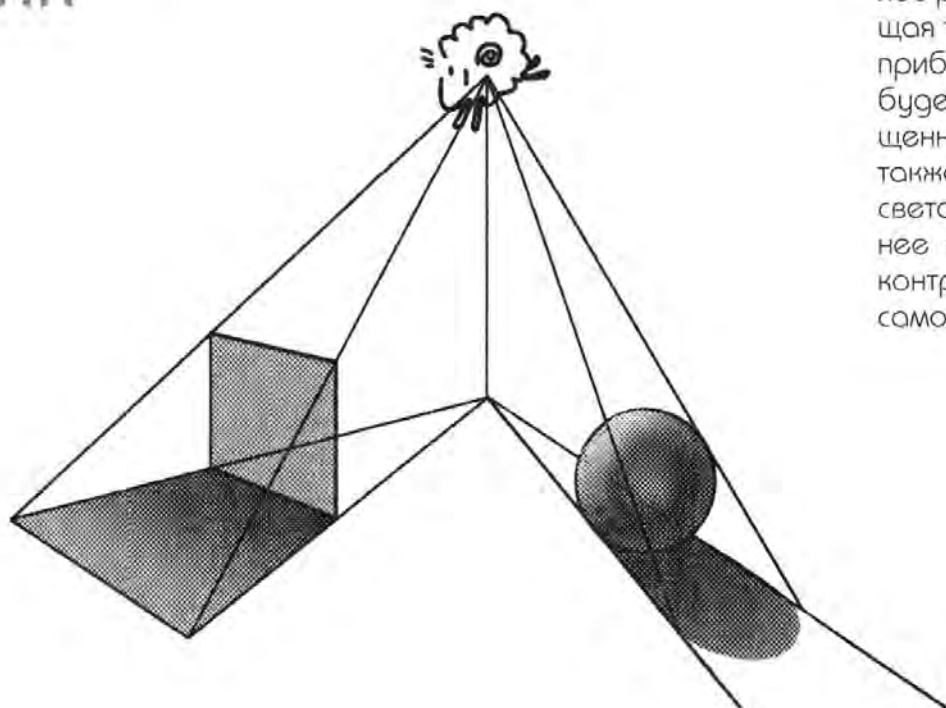
В первую очередь необходимо узнать составляющие света и тени, образующие довольно сложный комплекс. Во-первых, выделяется два класса теней: падающие (те, которые объект отбрасывает на поверхность) и собственные (те, которые находятся на объекте, определяя его форму). Во-вторых, свет на предмете вместе с тенью образуют свою структуру: весь прямой падающий свет – самая светлая часть предмета, полутон – место перехода света в тень, сама тень – наименее освещенная область предмета и рефлекс. Рефлекс – это небольшая полоска света, следующая за тенью, повторяющая форму предмета. Само явление рефлекса обусловлено отраженным от плоскости, где находится объект, светом. Ярко выраженным рефлекс бывает на предметах, округлых в сечении, подчеркивая их форму. Также, в зависимости

от типа поверхности нашего объекта, на области света может присутствовать блик – маленькое световое пятно, отражение источника света. В принципе, в случаях особо гладких и блестящих поверхностей вся окружающая обстановка будет отражаться в нашем предмете.

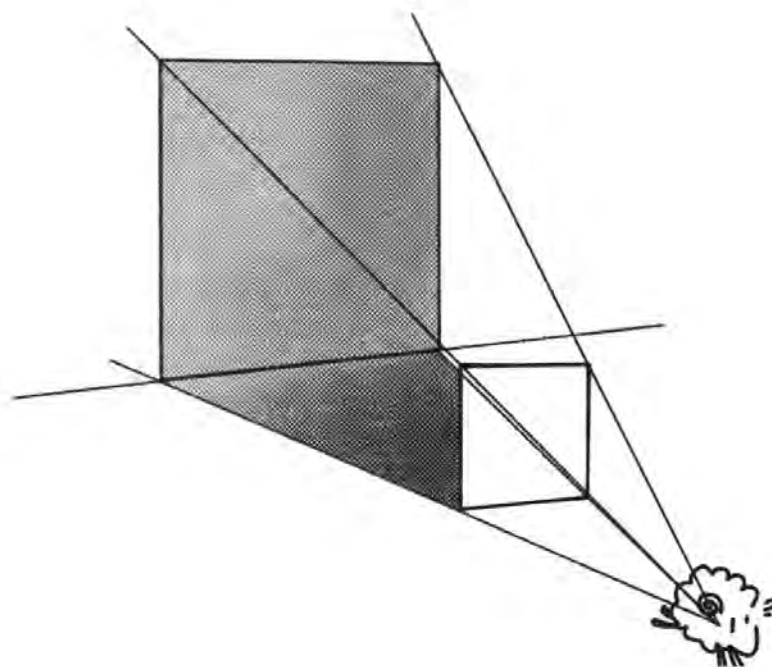
Для того чтобы правильно изобразить падающую тень от предмета, поток света можно рассматривать как геометрический объект, состоящий из пучка лучей, имеющих общее начало в точке источника света. В случае естественного дневного освещения источник (солнце) находится настолько далеко, что пучок будет состоять из параллельных лучей. Изучив направление лучей, попадающих на контур предмета, можно построить не только падающую тень, но и определить точное расположение света, тени и полутона на объекте.



## ПЕРСПЕКТИВА – ПОСТРОЕНИЕ ПАДАЮЩЕЙ ТЕНИ



Замечание по падающей тени можно сформулировать следующим образом: нельзя забывать о рассеивании света; чем дальше тело находится от источника освещения, тем более расплывчатой будет падающая тень. Другими словами, при приближении к объекту его тень будет становиться четче и насыщенней. Обращайте внимание также и на природу источника света: чем ярче свет, тем темнее падающие тени и больше контрастность тени и света на самом предмете.

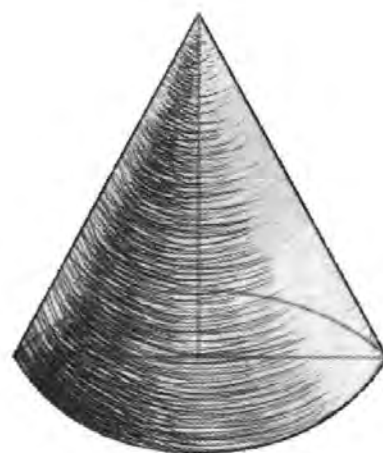
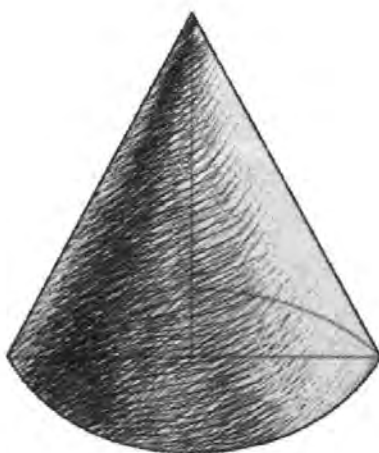
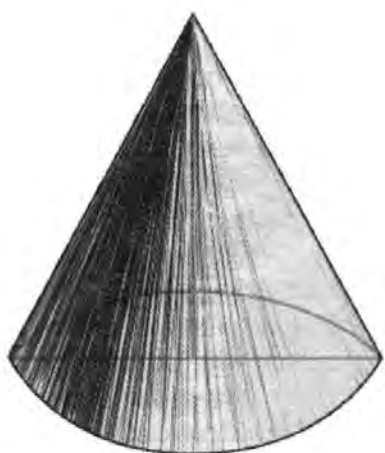
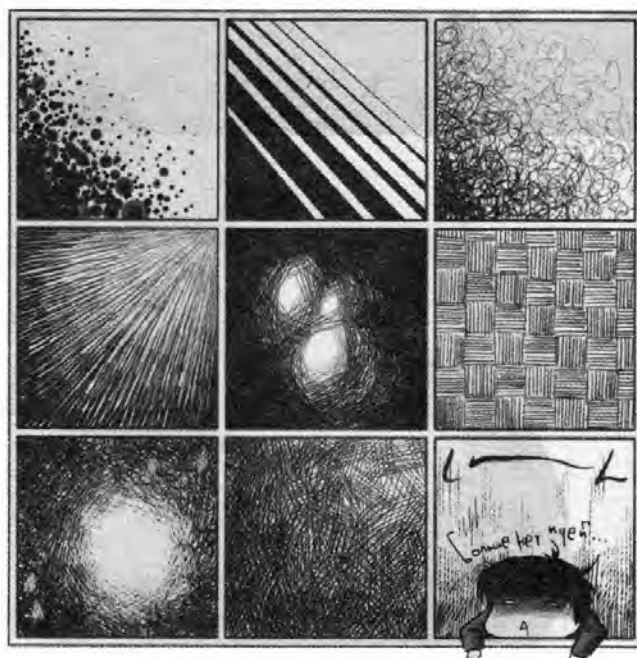
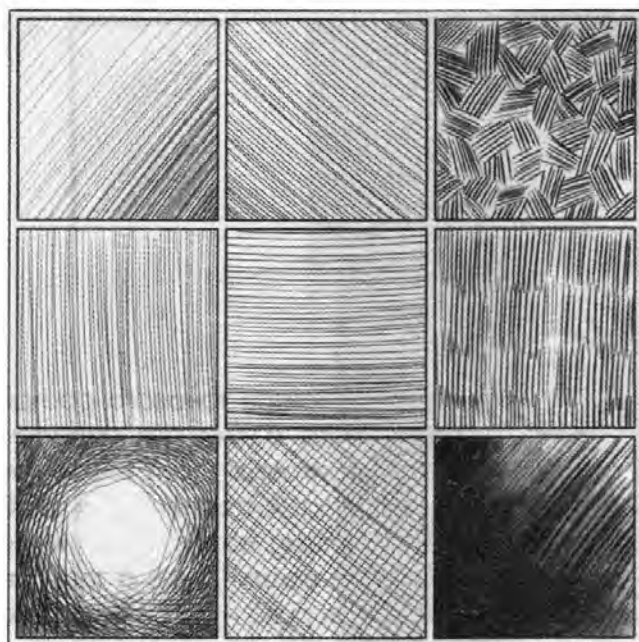


# ШТРИХОВКА



Одним из вариантов тонового распределения света и тени для передачи объема является штриховка. Стоит изучить эту технику как самую распространенную и удобную в применении, к тому же это будет неплохой тренировкой для вашей руки; а твердая, хорошо поставленная рука – залог успеха хорошего и легкого рисования.

Характер вашего штриха определяет несколько факторов: длина штриха, его направление и сила нажима. В связи с этим существуют разные способы штрихования поверхностей, и мы рассмотрим два основных типа: направленное и ненаправленное. Можно штриховать все практически в одном направлении, что придаст рисунку аккуратность, однако это требует особой сноровки и концентрации, ведь один штрих, выбившийся из общего потока, может разрушить всю картину. Второй тип, подразумевающий штрихи под разнообразными наклонами, более простой в применении, нежели предыдущий, но впечатление оставляет он, конечно, другое. Для сравнения оцените один и тот же рисунок, заштрихованный обоими способами.



ШТРИХОВКА



Округлые тела чаще штрихуют, повторяя форму предмета, таким образом подчеркивая объем. Штриховку можно также комбинировать, используя, к примеру, ненаправленную – для поверхностей с грубой фактурой, а направленную – для гладких. Ко всему прочему стоит пояснить, что более мелкий штрих делает вашу штриховку аккуратней, в то время как более крупный – наоборот.



Как ни странно, такое понятие, как «штрих», позволяет экспериментировать: попробуйте выбрать нестандартное, недиагональное направление или вместо прямого штриха использовать абстрактную загогулину – результат превзойдет ваши ожидания. Фантазируйте – это поможет вам выработать индивидуальность.

# ЭФФЕКТЫ ЛИНИИ

Особое внимание в этом разделе уделим основной «боевой» единице рисунка — линии. Главные характеристики линии — это ее толщина и яркость, задающиеся силой нажима на карандаш. Для того чтобы линия выглядела «живой», необходимо обращать дополнительное внимание на освещение. В тени линии должны быть ярче и толще, а на свету — тоньше и прозрачней. Это добавит рисунку выразительности.

## Основные принципы работы с простым карандашом

**1.** На первых этапах работы, когда создается только лишь набросок (черновое изображение рисунка), щадите бумагу — нажим на карандаш должен быть минимальным. Следование данному пункту избавит вас от грязи на рисунке: при стирании вспомогательных и ошибочных линий след от карандаша на листе будет практически незаметным.

**2.** При дальнейшей работе с изображением скорость проведения линий должна быть

### Совет:

Если вы хотите впоследствии обвести рисунок ручкой или тушью, либо сразу рисуете чернилами, линию также стоит проводить одним движением. И только после того, как вы уловили нужный изгиб, можно «оживлять» линию, утолщая ее в необходимых местах.



достаточно высока — таким образом, плавность и прямота ваших контуров увеличивается. Однако знайте меру — рисунок не терпит поспешности.

**3.** Избегайте «лохматости» в контурах — если необходимо провести плавную изогнутую линию, то рисовать ее стоит одним легким движением (предварительно лучше потренироваться на черновике). Неоднократная обводка линии, рисование по частям маленькими штрихами превратят вашу изогнутую линию в «замученную» и вовсе не «плавную». К тому же такая линия будет выглядеть неопрятной. Лучше все стереть и провести окончательный вариант.

Главное, что требуется от вас в рисовании, — это твердая уверенная рука. Конечно же, подобное качество придет только со временем, но частая работа карандашом, да и любыми другими инструментами приблизит этот момент. Большое количество практических занятий по рисованию ускоряет ваш путь становления настоящим мангакой — художником — создателем манги.

## Способы держать средство рисования

Многие думают, что держат средства рисования (будь то карандаш, кисть, уголь, перо и т.д.) правильно. Если выбранный вами способ удобен для вас, то несомненно он будет считаться правильным. Однако именно предпочтение держать средства рисования, а также перемещать их движением одних лишь пальцев или же рисовать, двигая рукой или же телом, оказывают влияние на индивидуальный стиль рисования.

Традиционным способом считается держать карандаш или другое средство рисования, захватив его ближе к грифелю большим и указательным пальцами таким образом, чтобы другой конец карандаша располагался на участке кисти между этими пальцами. При таком захвате можно двигать пальцами, запястьем или всей рукой, что позволяет точнее

делать мелкие движения даже при создании детализированных частей рисунка.

Другой способ держать карандаш подходит для рисования эскизов на крупных, наклонных и вертикальных поверхностях. Для этого вы как бы накрываете карандаш рукой и фиксируете его на месте большим пальцем, который располагается снизу карандаша. Для рисования таким способом вы не сможете двигать пальцами – они остаются неподвижными, фиксируя карандаш, а вот запястьем, рукой, плечом и даже телом – вполне и в любом сочетании.

Если рисовать стоя или на вертикальных и наклонных поверхностях подойдет вот такой способ: на открытую ладонь положите карандаш и сожмите ладонь в кулак, затем большим пальцем зафиксируйте карандаш, разжимая кулак и поворачивая руку в обычное положение. Для такого рисования придется двигать рукой, плечом, телом. Причем чем дальше грифель карандаша находится от руки, тем больше свободы движения для рисования.

Поработав над техниками держания средств рисования, вы сможете выбрать наиболее удобный способ для себя, а быть может, практиковать разные. Много зависит еще от выбранной поверхности для рисования, от выбора самих средств и формата вашего рисунка.



**традиционный  
способ**



**для рисования эскизов стоя  
или на вертикальных по-  
верхностях**



**для рисования  
на крупных наклон-  
ных и вертикальных  
поверхностях**

**На этом изучение теории академического базиса окончено, и мы можем перейти непосредственно к обучению рисованию в стиле монга.**



# ЦВЕТ

В заключение этого теоретического раздела хотелось бы немного рассказать и о другой составляющей рисования – цвете.

Подробная теория цвета довольно обширна и содержит много информации, которая в контексте данной книги «Учимся рисовать в стиле манга» будет излишней. Как уже упоминалось, цветная манга – это редкость. По этим причинам наш текущий обзор будет включать в себя только некоторые основные моменты, однако в одном из следующих разделов вы можете узнать о работе с цветовой передачей подробнее.

Не будем углубляться в определения и формулы смешивания, а расскажем об интересных цветовых эффектах. В природе существуют рефлексы не только световые, но и цветные. Свет, отражаясь от одного цветного объекта и попадая на другой, несет в себе цветовое влияние. Таким образом, любые два предмета, находясь рядом, будут взаимодействовать друг с другом хотя бы с помощью цвета. Это имеет отношение в равной степени как к телу, так и к плоскости, на которой данное тело расположено. Интенсивность такого взаимодействия зависит от поверхности, на которую отражается цвет, и интенсивности этого отражаемого цвета. Подобное явление таит в себе сюрпризы – некоторые цвета могут встречаться в самых неожиданных местах.

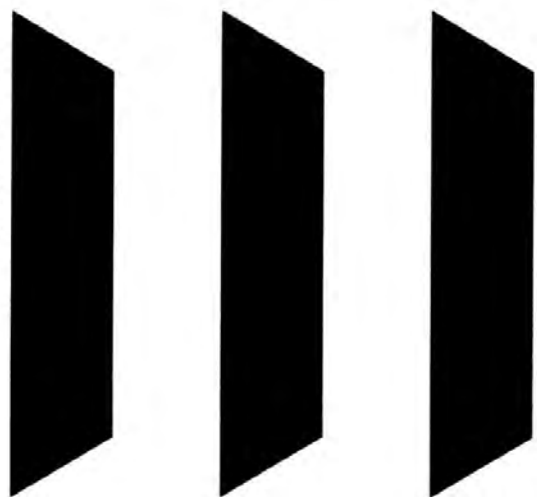
Отдельно отметим пункт о цветных тенях. В целях повышения живописности и выразительности рисунка в некоторых моментах следует использовать в качестве теней цвета, сильно отличающиеся от родного цвета предмета, например фиолетовая тень на желтом объекте или синяя – на розовом. Правда, это уже

будет относиться к авангарду. Течение в искусстве тоже интересное, но не обещаем, что вас поймут.

В последнее время довольно часто практикуется тень-текстура, то есть тень, по цвету и узору не имеющая ничего общего с предметом, на котором она лежит. Такая тень может быть как темнее освещенной части предмета, так и светлее.

Экспериментируйте, находите оригинальные, но гармоничные сочетания цветов и помните, что цвет – очень динамичная и разнообразная материя, а также отличный инструмент выразительности. Не бойтесь пробовать и не страшиться неудач – пусть работа с цветом одна из самых сложных основ рисования, потому что чаще всего она совершается интуитивно, но рано или поздно в вас проснется цветовое чутье.

глава



- общие принципы
- одежда, ткани, складки
- лицо
- глаза
- нос, рот и уши
- волосы
- эмоции

# РИСУЕМ ЧЕЛОВЕКА



**Ч**еловек – это основное действующее лицо манги и аниме (за редким исключением), поэтому облику человека необходимо уделить пристальное внимание. Именно человек может передавать сложные эмоциональные ощущения посредством слов, действий и мимики (также в этой роли могут выступать «очеловеченные» животные, зверолоуды и даже растения или неодушевленные предметы – все зависит от задумки автора).

Еще одна причина: физическое строение человека довольно сложное, возможности тела у каждого разные. Для того чтобы достоверно изображать человека, нужно много наблюдать за окружающими людьми, примечать позы, ракурсы, выражения лиц. Особенно внимательно нужно следить за руками и мимикой, так как это самые сложные предметы изображения. Рассказывая об этом, я сразу вспоминаю два восхитительных высказывания: «У тебя все на лице написано», и мудрость, известная с давних времен – «Если человек умеет рисовать руки, то он настоящий художник».

По этим причинам, мы будем учиться рисовать человека.

Первым делом необходимо нарисовать фигуру. Не стоит начинать с головы – нарисовав ее полностью, вы рискуете не вместить остальное тело, а также попросту промахнуться с правильными пропорциями. Поэтому желательно для начала схематично набросать всю фигуру, а потом уже заниматься прорисовкой головы или других частей тела. Чтобы правильно нарисовать туловище, вам понадобится узнать общие принципы.





# ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

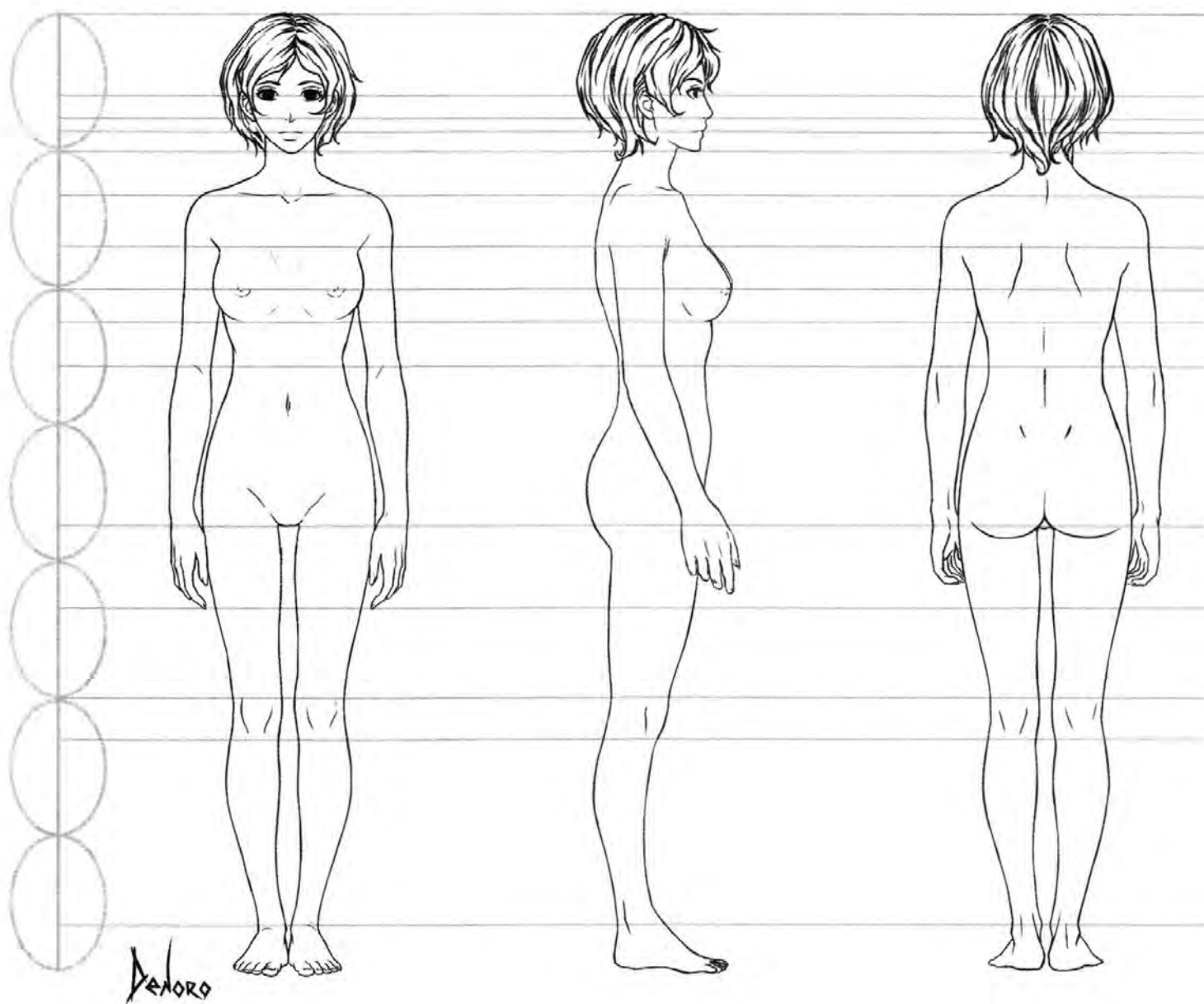
**5.** Колени находятся приблизительно-но посередине ноги.

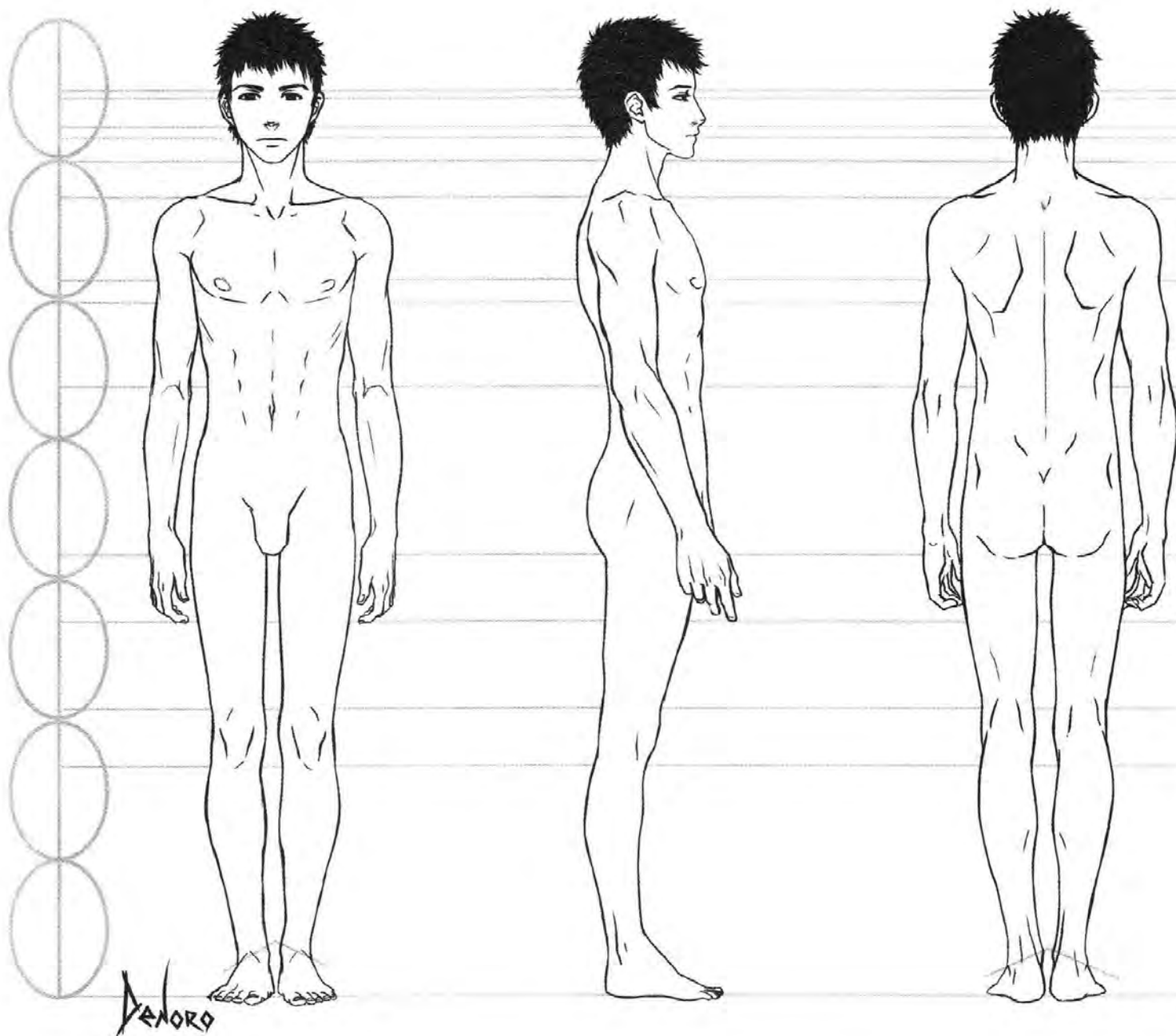
Обычно все пропорции частей тела измеряются высотой головы человека. Отношение общей длины тела к нашей единице измерения — голове — колеблется в зависимости от возраста изображаемого объекта. Чем старше человек — тем больше это отношение. Например, длина тела ребенка до 12 лет составляет 4—6 голов, а у взрослых данный показатель принимает значение 6—8 голов. Всегда учитывайте это соотношение, иначе у вашего героя может выйти несоразмерно большая голова. Хотя встречаются случаи, когда, для того чтобы персонаж выглядел милее и «кавайнее», используются пропорции ребенка, пусть даже персонажу 18 лет.

Для удобства далее рассмотрим подробнее пропорции взрослых. Все равно общие характеристики пропорций тела взрослого не будут сильно отличаться от пропорций ребенка. Следующие положения, которые вам необходимо запомнить, гласят:

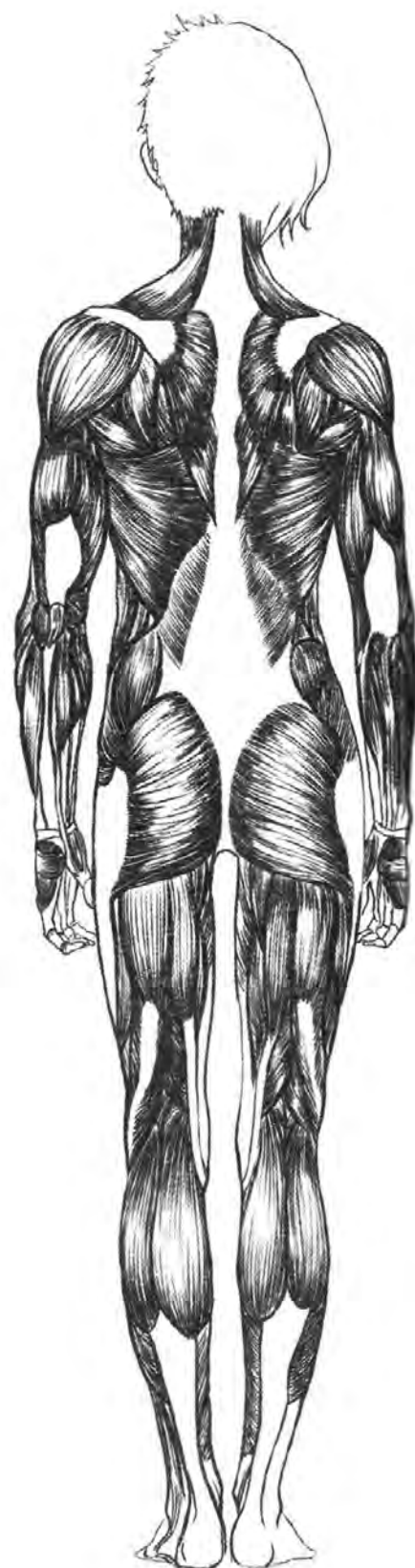
- 1.** Руки должны быть до середины бедра.
- 2.** Длина ног немного больше длины торса.
- 3.** Локоть, при расслабленных опущенных руках, находится на уровне пупка, примерно на две с половиной головы от шеи.
- 4.** Расстояние от макушки до плеч составляет полторы головы.



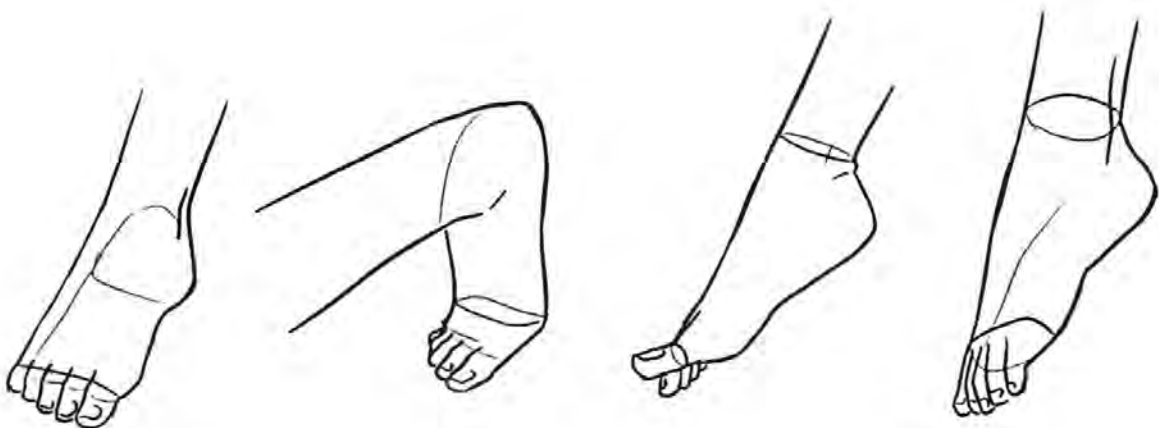
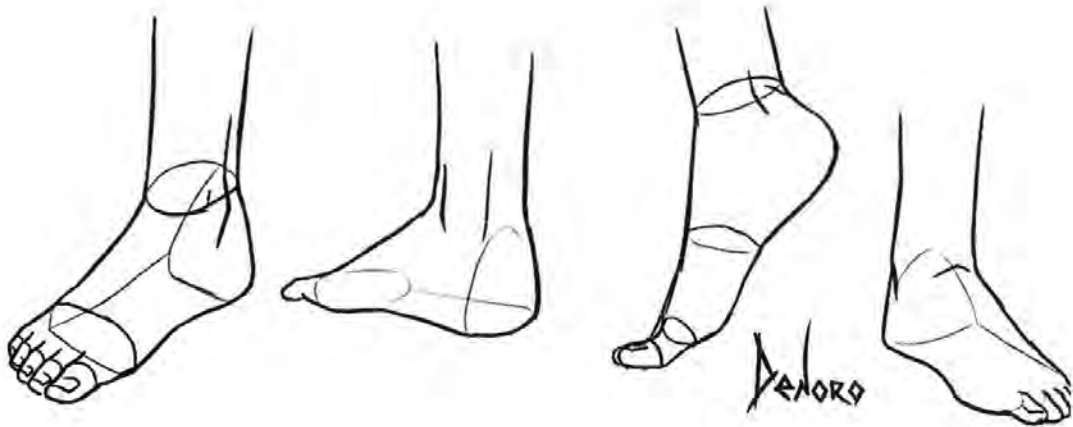
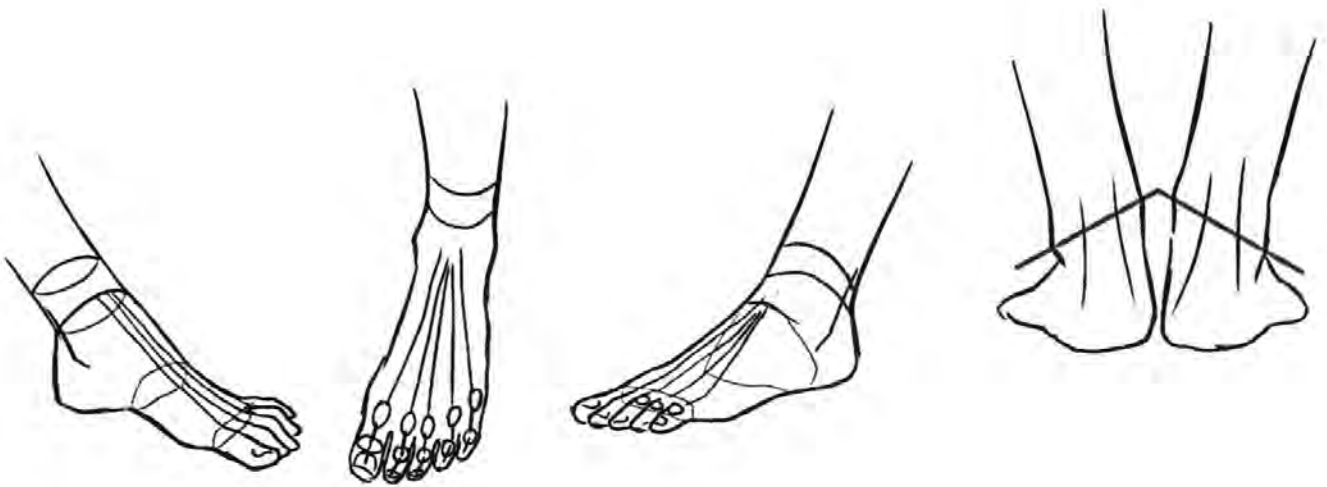




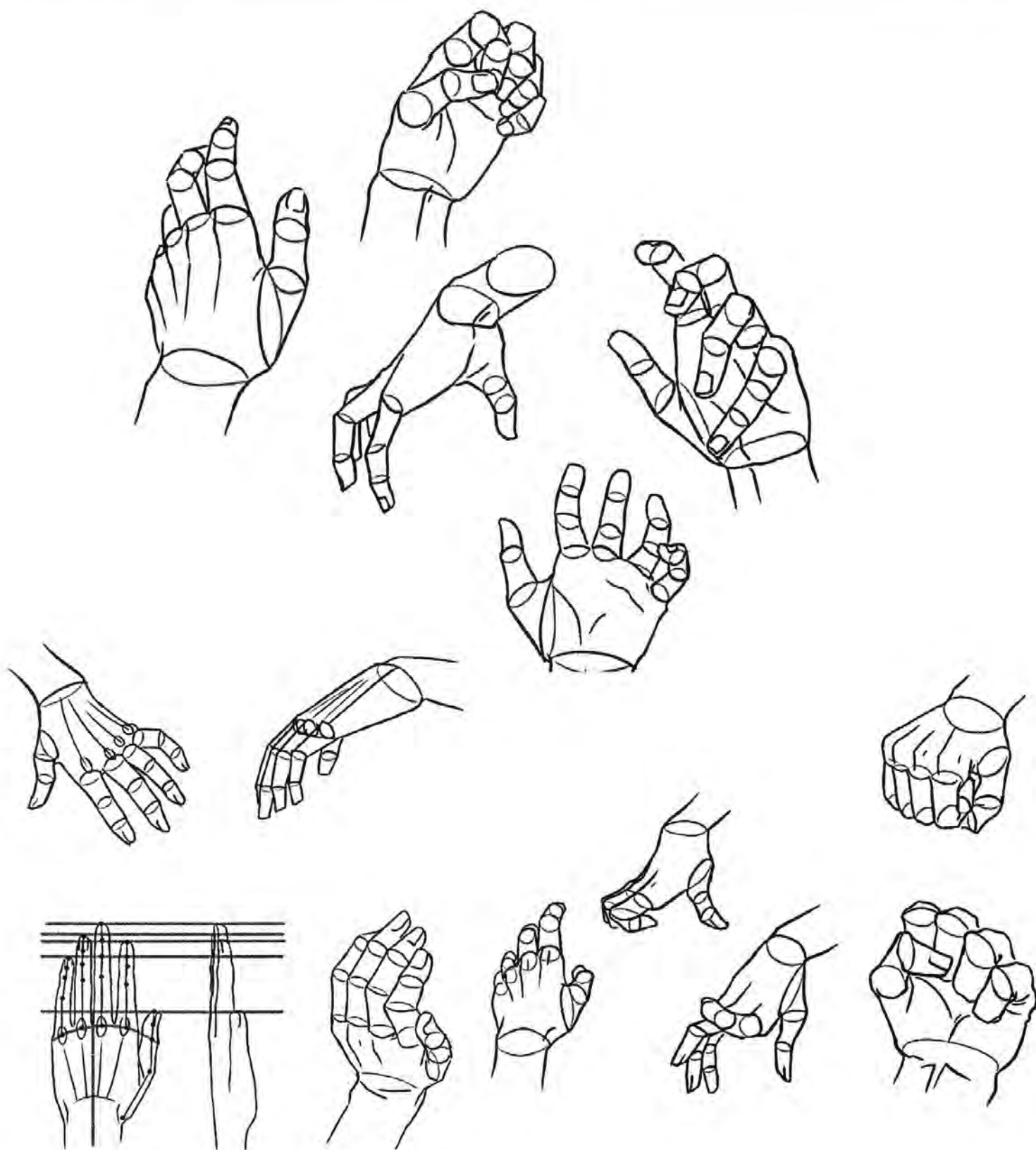


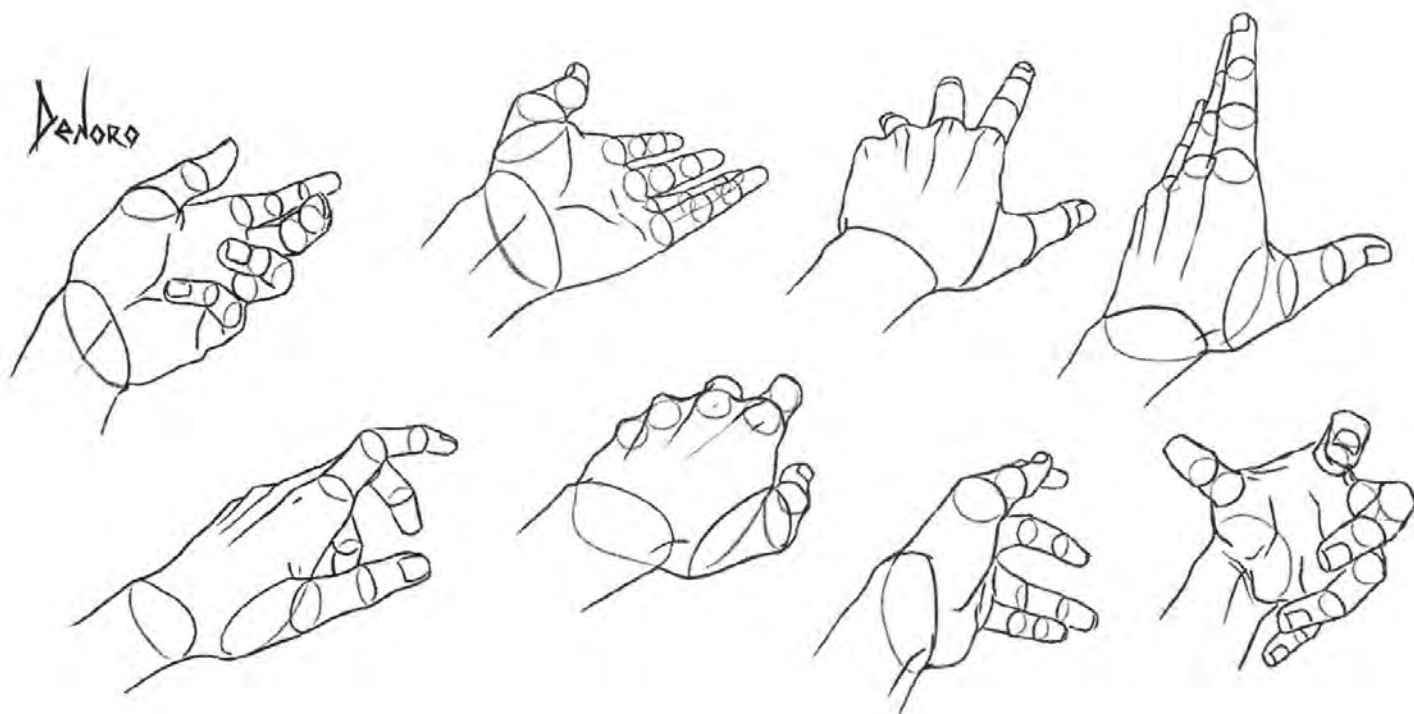












### Особенности строения рук:

• **средний палец** – самый длинный из четверки, далее идет безымянный, указательный и мизинец. Большой палец не зря так называется – он берет начало почти от кисти, поэтому больше всех остальных;

• **обратите внимание на фаланги пальцев:** каждая последующая фаланга от основания составляет половину предыдущей.

**Основание ногтя:** также надо делить последнюю фалангу пополам;

• **мизинец** заканчивается на последнем суставе безымянного пальца;

• **последний сустав** большого пальца располагается на уровне первых суставов остальных;

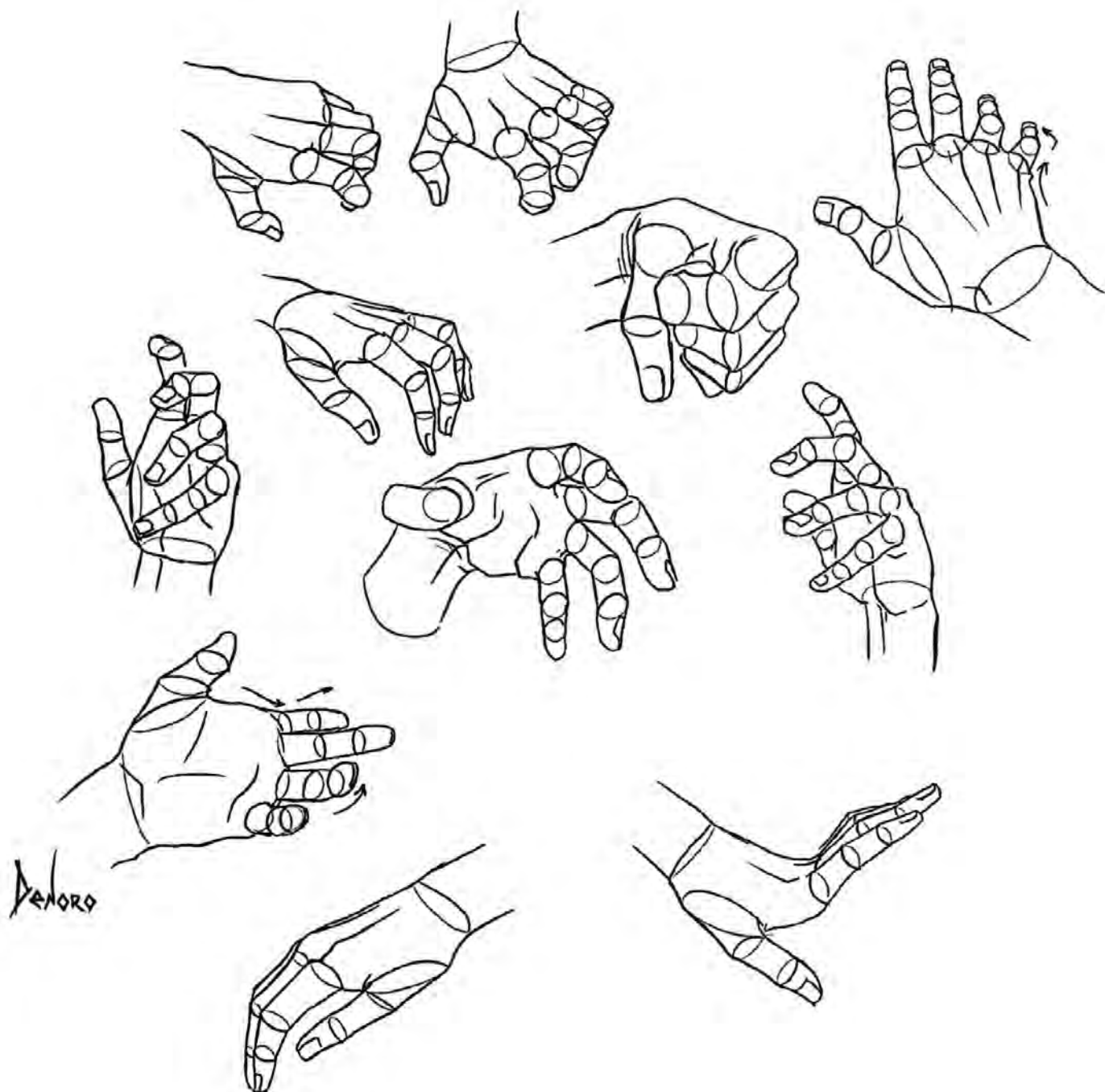
• **все пропорции** у каждого человека немного варьируются.



Подробную сетку пропорций для мужского и женского тела вы можете увидеть выше (см. страницы 42—43).

Из чего состоит тело человека? Конечно же, из скелета и мышц. В рисунке необходимо учитывать характеристики каждого из этих объектов. Кости похожи на жесткий каркас с шарнирами, они не меняют своей длины, и их положение относительно друг друга ограничено суставами. После того как вы наметите позу, в которую встал ваш персонаж, попробуйте повторить ее лично. Если вы сможете ее принять, то спокойно продолжайте построение дальше.

Построив схематично скелет, необходимо «нарастить» на него «мясо». Мышцы – довольно эластичный материал и имеют свойство растягиваться и сжиматься. Рассмотрите рисунок, на котором изображены половинки тел мужчины и женщины без кожи. Каждая мышца закреплена и имеет свое место, однако при любом движении она удлиняется или укорачивается, меняя свою форму, но остается там, где закреплена.



Обратите также внимание на различия мышечного строения между полами, и не стоит забывать, что тело человека не состоит из прямых цилиндров — каждая его конечность и поверхность имеет плавный изгиб.







2008年8月1日

Особое внимание надо уделить и некоторым нюансам строения тела. Одним из них является человеческая грудь. Грудь женщины и мужчины различается визуальным и внутренним строением и объемом мышечной ткани – в рисунке важно это учитывать. Грудь находится на грудной мышце, расположение которой будет иметь прямое воздействие на положение груди. Мышца груди берет свое начало от линии подмышки. Поэтому при поднятых руках груди будут образовывать плавную линию.

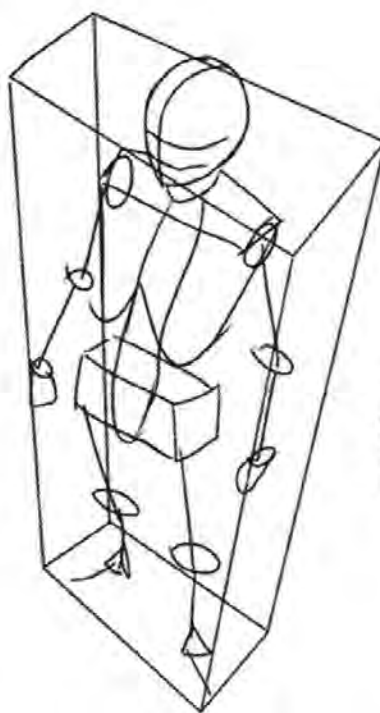
Следующим нюансом выделим мужской торс. Рассмотрим его подробнее: если ваш персонаж – парень, имеющий неплохую мускулатуру, то очевидно, что на его животе проявятся «кубики пресса». Даже в самом накачанном варианте их всего восемь, а не десять или, упаси боже, двенадцать. Это обусловлено строением мышц, и прибавить лишних кубиков никакими упражнениями не удастся. В менее накачанном варианте обычно просматриваются верхние шесть кубиков.

Отдельные сложности могут возникнуть при построении кистей рук и стоп. Для начала необходимо уяснить их строение. На рисунке изображено расположение костей. Помните о различиях в длине пальцев (посмотрите внимательно на свои). Что касается кисти, удобнее сначала построить схематично ладонь в виде эллипса, а потом уже намечать пальцы. На данной странице приводим несколько ракурсов кистей и стоп. Это те части тела, построение которых вы можете тренировать «по себе».

Помните, что пальцы на конце немного закруглены, а в профиль имеют тоже закругленную, но скошенную форму. При рисовании рук и ног также можно отметить некоторые характерные линии и складки: ногти, складки на костяшках пальцев и на ладони, выпирающие кости кисти при напряжении, кости запястья. Добавление этих деталей в рисунок поможет добиться вам большей достоверности.

Еще раз последовательно опишем весь процесс построения человеческого тела. Первым делом выстраиваете схематично скелет, задавая позу вашему персонажу. Далее заполняете объем эллипсами в основных местах (плечи, грудь, бедра, конечности), соединяя

их далее плавными линиями. Следующий этап – подробное изображение всех изгибов тела и головы. Иногда для облегчения этого процесса, в случаях со сложными ракурсами (вид сверху, например, или наоборот – снизу), полезно вписать вашего героя в большой параллелепипед. Так проще будет оперировать в дальнейшем с объемом. Также для выявления ошибок и для углубления понимания неплохо было бы разметить объем всего тела поперечными эллипсами, отражающими форму. Ниже представлены два наброска, демонстрирующие самый первый этап построения – скелет, и самый последний – окончательный вариант.



# ОДЕЖДА, ТКАНИ, СКЛАДКИ

После того как тело вашего героя нарисовано, стоило бы его приодеть. Настоятельно рекомендуем вам придерживаться именно такого порядка действий – если вы «наденете» одежду на персонажа преждевременно, то велика вероятность возникновения ошибок. Да и одеть персонажа, если тело уже полностью построено, гораздо проще, ведь вы точно знаете объем, который будет находиться под тканью.

Сама одежда героя ограничивается только лишь вашей фантазией. Однако если вы не ощущаете себя хотя бы чуть-чуть модельером, то на помощь может прийти ваш собственный гардероб, а также одежда, которую вы видите или видели на других людях. Хотя этот вариант не подходит в случае, например, фэнтезийной манги, вы ведь не будете облачать Великого Мага в джинсы и футболку, если только он не перенесся в наш мир. Одежда должна соответствовать человеку, его занятиям и внутреннему миру, характеру; поэтому одежда может сказать о вашем герое так же много, как и мимика.

Практически любой предмет одежды можно рассматривать как кусок материи. Важно понять, каким образом ведет себя ткань. Когда на ней могут образовываться складки? В случаях, когда ткань или натянута, или, наоборот, провисает. Таким образом, в основном складки возникают на сгибах, местах натяжения и стыках (швы, к примеру). Для того чтобы верно обозначить складки, необходимо определить направление движения сил, создающих



складки. Отметим также, что ширина возникающих складок разная.

Помимо всего прочего, на характер складок влияет еще тип тканей. Чем толще ткань – тем крупнее и грубее будут складки, а чем материя тоньше – тем они изящнее. Не забывайте еще, что ткань имеет толщину, которую тоже необходимо обозначить в рисунке, если виден свободный край материи.

Для того чтобы правильно обозначить свет и тень на складке, мысленно представьте себе источник света и рассматривайте складки как очередной геометрический объект. Будьте внимательны, на складке может появиться падающая тень от другой складки, принадлежащей к той же группе. Помните о рефlekсах.

Очень помогает в освоении складок рисование с натуры. Возьмите небольшой кусок равномерно окрашенной материи и раскиньте его на спинке стула. «Намните» складок похудожеественнее и начните рисовать. Еще полезно больше внимания уделять одежде на окружающих вас людях – постарайтесь заметить места, где складок возникает больше всего и при каких обстоятельствах: сидя, стоя, лежа, при ходьбе и пр.

При рисовании обуви рациональней будет сначала построить всю стопу, а уже после «обуть» ее. Так вы сможете избежать слишком маленьких или слишком больших ног у вашего персонажа. Часто довольно сложно придумать оригинальную обувь для героя. В этом вам опять-таки может помочь ваш собственный гардероб.





Различные аксессуары придадут индивидуальности вашему персонажу. В ход могут быть пущены любая бижутерия, головные уборы, шарфы или накидки, очки и многое другое.

Раз уж манга пришла к нам из Японии, полезно будет узнать о некоторых традиционных нарядах этой страны.

Первым делом на ум приходит, конечно же, кимоно. Что мы знаем об этой одежде? Во-первых, она считается японским «национальным костюмом». Своим видом кимоно напоминает Т-образный халат, который закрепляется на теле специальным поясом — «оби». Носить его могут как женщины, так и мужчины. Особенностью данного наряда являются широкие и длинные рукава — «sode». В качестве «оби» может использоваться как обычный тонкий поя-

сок, так и широкий пояс, способов завязывания которого довольно много.

Существует несколько видов кимоно на все случаи жизни, различаются они степенью формальности (более или менее формальные) и социальными статусами (к примеру, замужним и незамужним женщинам приходится надевать разные кимоно). Самый распространенный вид кимоно в аниме и манге — это летнее кимоно, или «юката». Часто его можно увидеть в сценах с фестивалями (по-другому — *matsuri*) или с горячими источниками.

Узоры и рисунки на ткани кимоно бывают самые разнообразные — от простых геометрических до практически полноценных картин. Кимоно на вашем рисунке может стать главной изюминкой, поместите на него что-нибудь не-



стандартное, что подчеркнет оригинальность вашего героя. Например, на кимоно «кавайного» персонажа изобразить нетрадиционные узоры из клубничек или кошачьих мордочек, тогда как строгий узор усилит серьезность и взрослость героя.

Еще один из традиционных нарядов, которые мы можем встретить в манге или аниме, – это «наката». «Наката» представляют собой глиняные и широкие штаны в складку, с виду похожие на юбку. Увидеть их можно в качестве формы в некоторых видах боевых искусств и спорта (например, стрельба из лука), а также на жрицах в храмах (или, по-другому, *miko*). Традиционно гардероб «мико» состоит из красных «наката» в сочетании с особой белой длиннополой рубашкой с широкими рукавами.

Не совсем традиционный, но самый распространенный вид одежды в аниме и манге – школьная форма. Она является обязательной в подавляющем большинстве средних и старших школ. Школьная форма является отличительной особенностью для каждого учебного заведения, другими словами, для каждой школы существует своя форма. Для мальчиков – это обычно белая рубашка, черный пиджак с воротником-стойкой и черные же брюки. Правда, в наше время довольно часто можно встретить школьника и в более привычной для нас форме – обычный пиджак с рубашкой и галстуком. Школьная форма для девочек может состоять из обычной юбки, блузки и пиджака, но может быть представлена несколько иначе. Такой наряд именуется *sailor-fuku*, или матроской, и внешне напоминает костюм моряка. Такое сходство наряду придает большой отложной воротник вместе с галстуком или бантом. Обычно к школьной форме прилагается еще большая сумка или портфель.

В настоящее время школьная форма нередко отходит от сходства с морской формой – попросту отсутствуют матроски. Цвета формы также варьируются. Можно сказать, что школьная форма для девочек стала законодательницей моды. Девушки даже после школы носят одежду, имитирующую «*sailor-fuku*», так как школы запрещают своим ученикам носить форму после уроков.

В манге или аниме, посвященных боевым искусствам, можно заметить еще один специфичный наряд – тренировочный костюм, или, по-японски, «*keikogi*». Почти для каждого вида боевого искусства этот наряд выглядит по-своему, но, в общем, такую униформу можно описать как короткое кимоно в сочетании со штанами и поясом.

Существует и традиционная японская обувь. Например, «*geta*» – японские деревянные сандалии в виде скамеечек с ремешками, которые проходят между большим и вторым пальцами. Каждая такая «скамеечка» имеет две параллельные подставки-каблучки. Исключение составляют «*geta*» актеров театра *Kabuki* – их обувь имеет только один такой высокий каблук-подставку посередине подошвы. При этом левый и правый «*geta*» ничем между собой не отличаются.

Другой вид японской обуви – это «*zori*». В отличие от деревянных «*geta*» «*zori*» плетутся из высушенной травы «*igusa*» или делаются из кожи и других подобных материалов. Подошва у «*zori*» плоская.

Для подобной обуви существуют специальные носки, с отделенным большим пальцем, а называются такие носки – «*tabi*». Аналогичное название носит обувь для традиционных японских единоборств, принцип которых такой же, но шьются они из плотного хлопка, а подошва обычно усиливается или мягкой резиной, или замшей и еще одним слоем хлопка.



# ЛИЦО



**П**осле изучения особенностей строения тела перейдем к главной выразительной части любого существа – лицу. Для начала стоит узнать об основных принципах построения головы и пропорциях черт человеческого лица.

Реальные пропорции человеческого лица несколько затруднительно применить при рисовании в стиле манга, возможно только выделить несколько пунктов, несоблюдение которых будет смотреться негармонично.

- 1.** Расстояние между глазами должно приблизительно составлять ширину самого глаза.
- 2.** Нижняя часть носа не должна находиться выше уровня глаз.
- 3.** Расстояние от подбородка до кончика носа, от кончика носа до бровей, от бровей до начала роста волос не должно сильно отличаться.

**4.** Уши должны располагаться от уровня бровей до уровня нижней части носа.

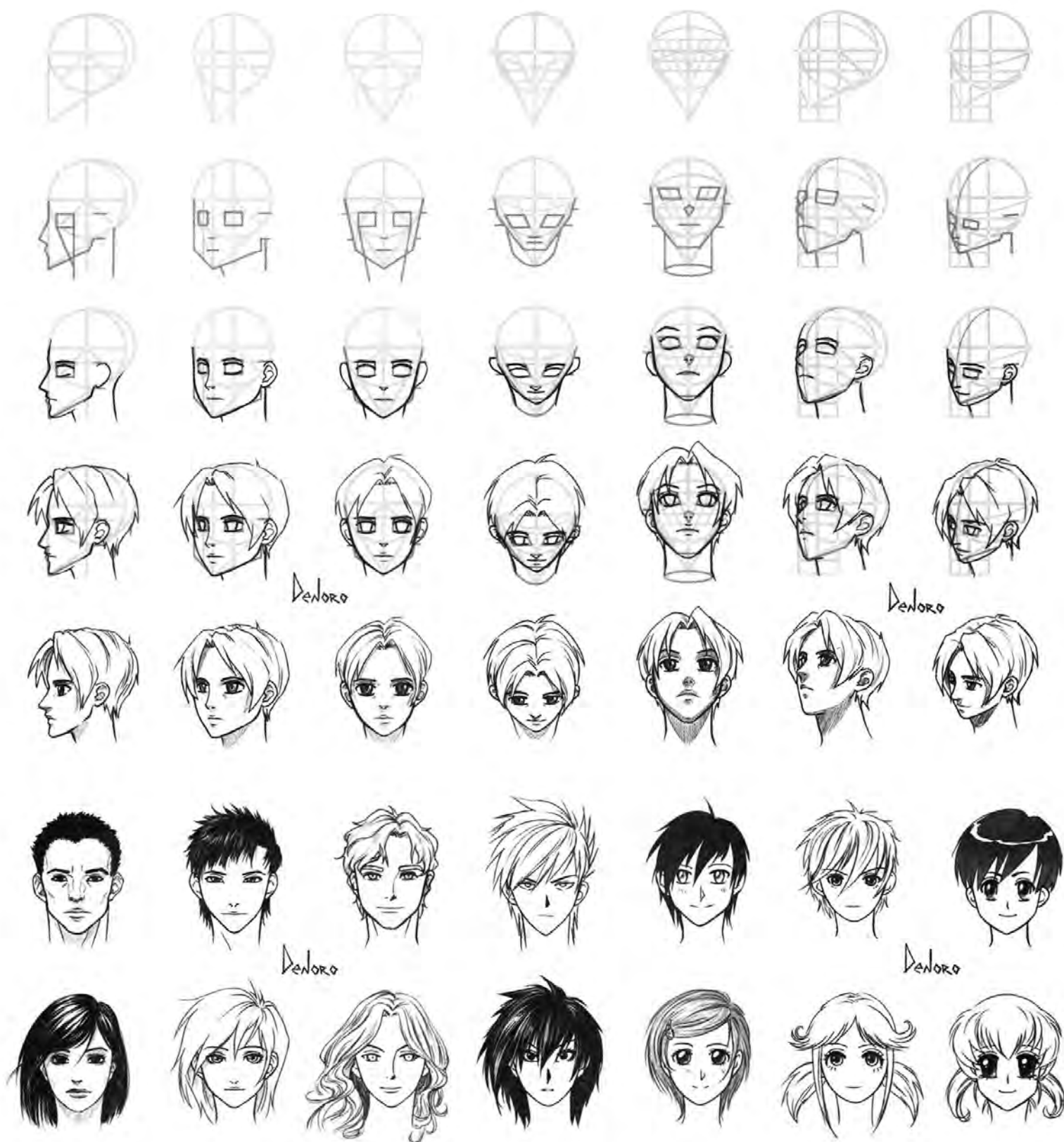
Для закрепления и иллюстрации этого довольно расплывчатого материала рассмотрим пошаговое построение лица одного и того же персонажа в разных ракурсах. Вместе с этим изучим влияние перспективы на пропорции головы. Не забывайте, что голова тоже может рассматриваться как сложный геометрический объект в пространстве, поэтому все черты лица будут в перспективе, и прочие ракурсы – от-



клонения от основных, представленных на иллюстрации – можно строить, опираясь на ваши познания, вынесенные из практики по общему академическому базису, и ваше пространственное воображение.

Построение выполняется ступенчато: для начала рисуется круг и размечаются основные точки. Далее выбираем предполагаемые места для глаз, носа, ушей и рта, и после того как убедимся, что все находится в гармонии, прорисовываем их. Следующими шагами будут рисование вашему персонажу прически и добавление деталей. Осталось только доработать рисунок до окончательного варианта: нанесение теней, проработка глаз, выделение мелочей.

Собственно, каким образом выстраиваются черты лица и прическа, вы узнаете далее в текущем разделе.





# ГЛАЗА

Одно из самых главных средств выразительности в рисовании манги – это глаза. В Японии, да и не только, принято считать, что глаза являются «зеркалом души». При рисовании необходимо уделить достаточно внимания этой части лица: глаза могут «заставить» персонажа быть злым или добрым, грустить, радоваться, удивляться и пр. Холодные и бездушные, яркие с искорками, игривые и задумчивые, главное – научиться правильно все это передавать.

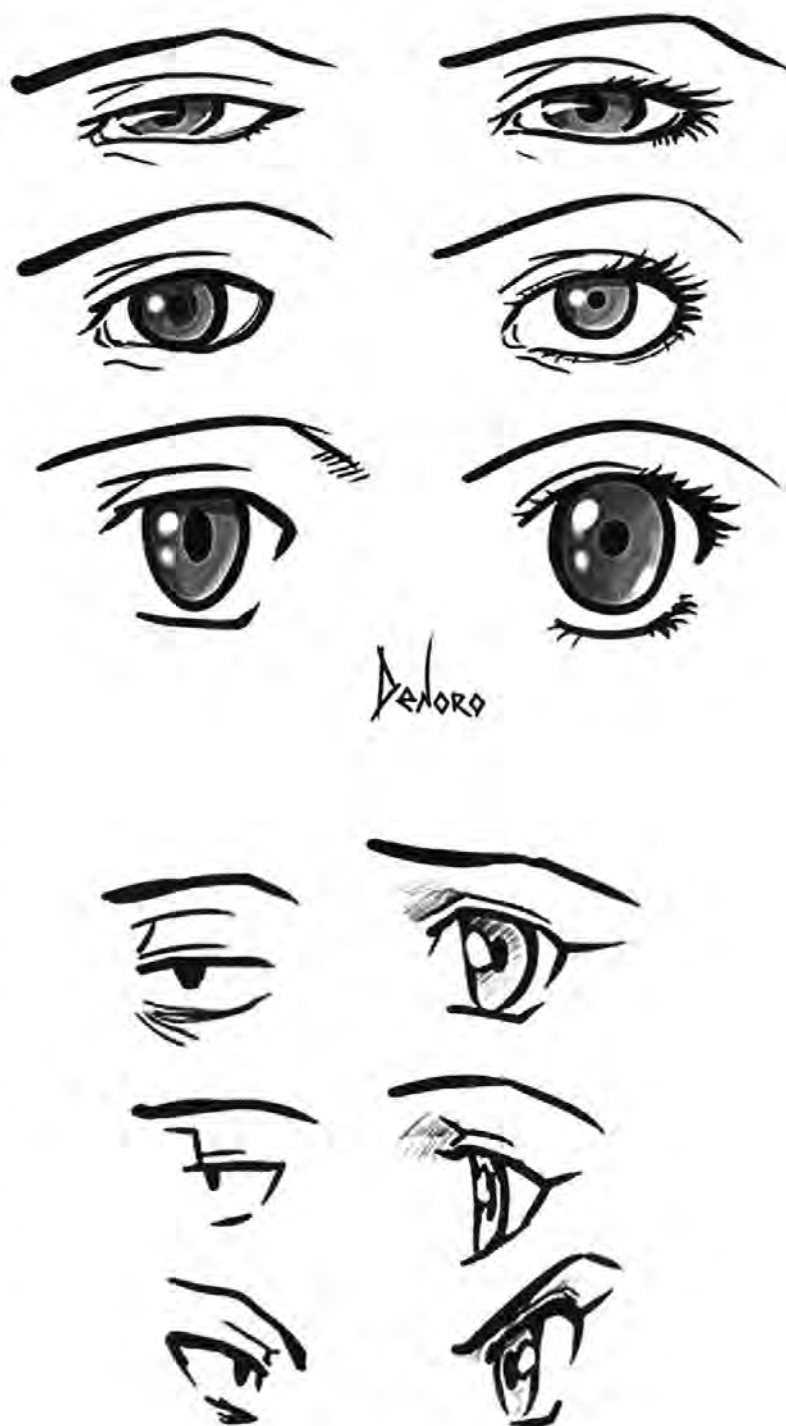
В манге нет четкого шаблона, какими именно должны быть глаза. Они могут быть большими с овальными или круглыми радужками или узкими с прищуром. Глаз может быть с одной ресницей-стрелкой или же с длинными и пушистыми, может иметь один крупный блик или несколько мелких – никаких правил или ограничений, кроме вашей фантазии, нет. Даже больше – довольно часто именно собственное особенное рисование глаза делает ваш рисунок узнаваемым и неповторимым, поэтому стоит потренироваться, попробовать разные и найти свой уникальный стиль.

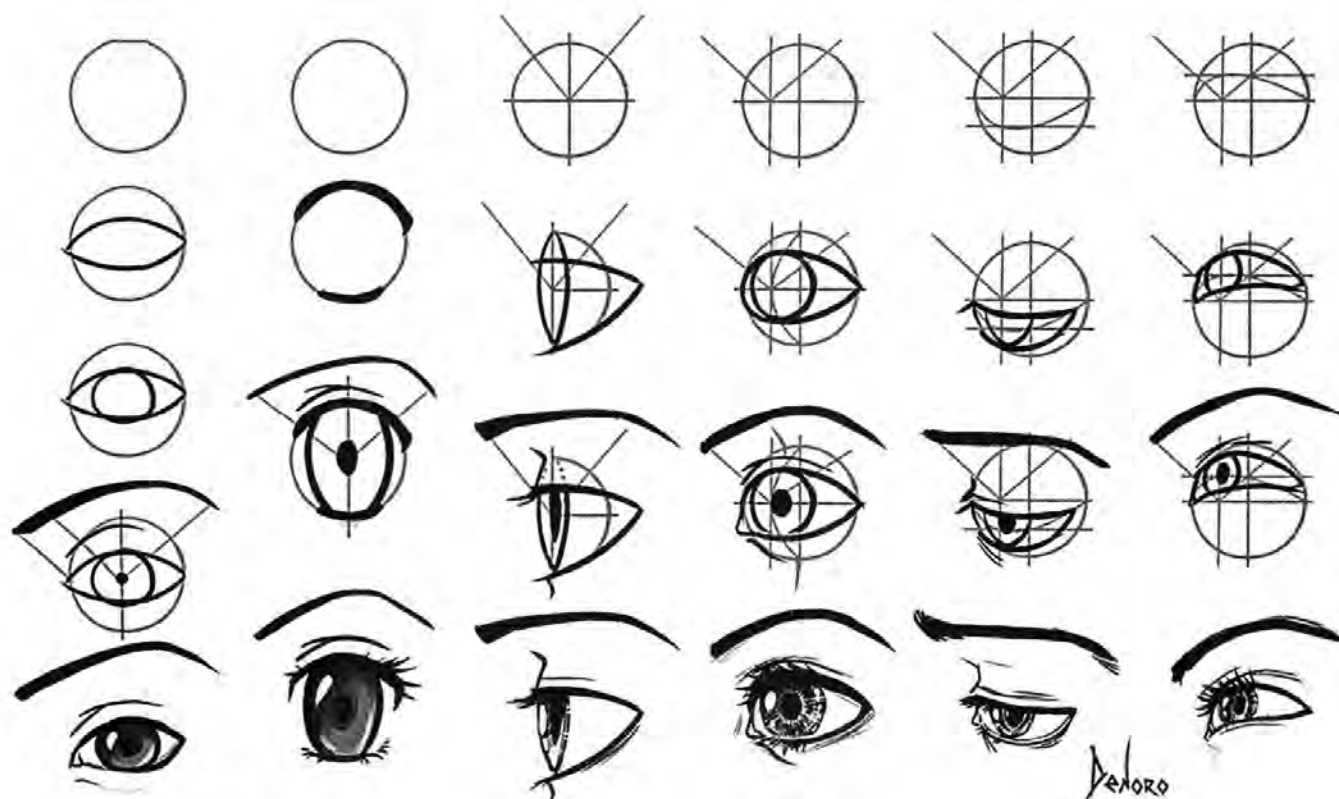
Но некоторые рамки все же существуют: обычно мужские глаза изображаются более узкими, нежели женские; также линии женского глаза более мягкие и плавные, а ресницы более длинные и в большем количестве.

Для начала в общем алгоритме рисования глаз стоит освоить следующее.

**1.** Первым рисуется круг – глазное яблоко. Не забывайте про пропорции лица, следите, чтобы глаза не были слишком большими или маленькими и не были близко расположены друг к другу.

**2.** Затем проводятся линии верхнего и нижнего века – обозначаем разрез глаз. Решайте сами, насколько ваш персонаж будет «кавай-





ным». Чем больше разрез глаз – тем больше наивности и детскости будет во взгляде.

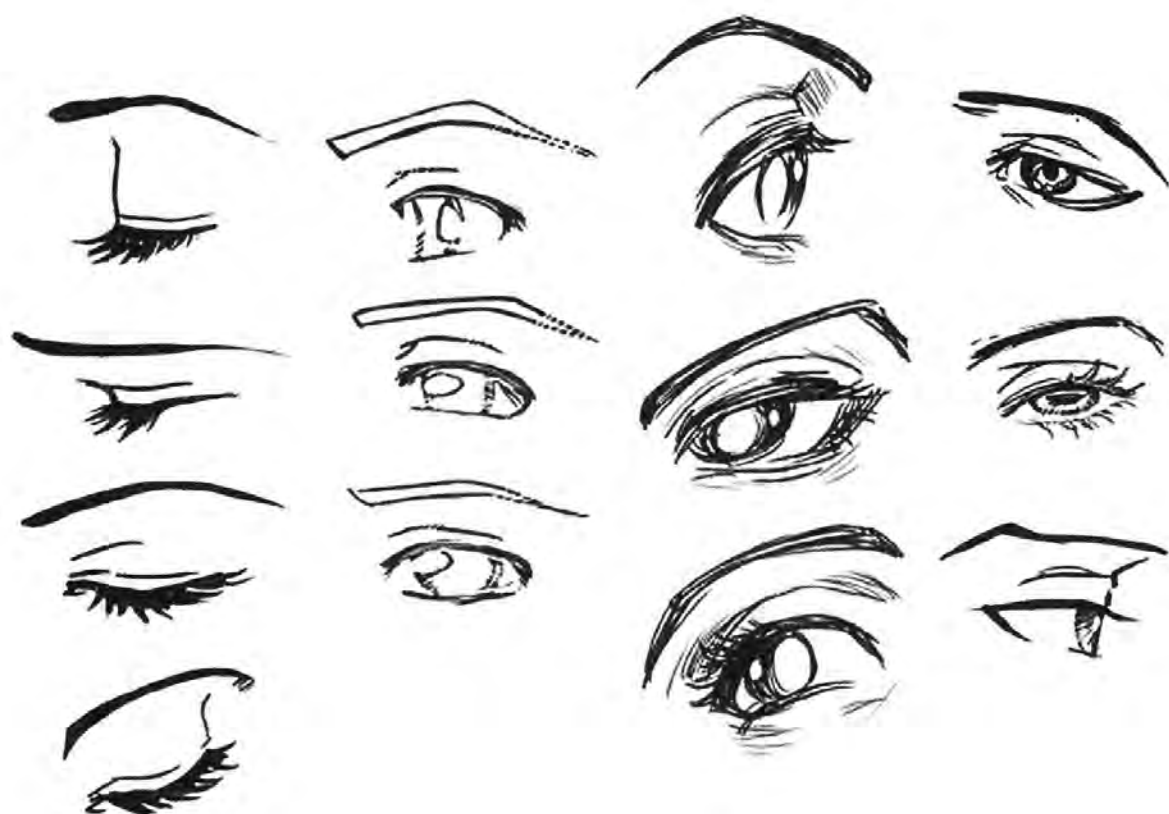
**3.** Следующей рисуем радужку – круглую или овальную. Небольшая часть радужки обычно скрыта за веками (за исключением случаев, когда ваш персонаж смотрит широко раскрытыми глазами). Положение радужки на глазном яблоке будет определять направление взгляда.

**4.** «Строим» брови. Их изгиб может варьироваться, но принцип один: от центра глазного яблока строим прямой угол вверх. На концы лучей и должна опираться бровь.

**5.** Дополняем изображение деталями: зрачком, бликами, складками век, ресницами – все это мелочи, задающие ваш стиль.

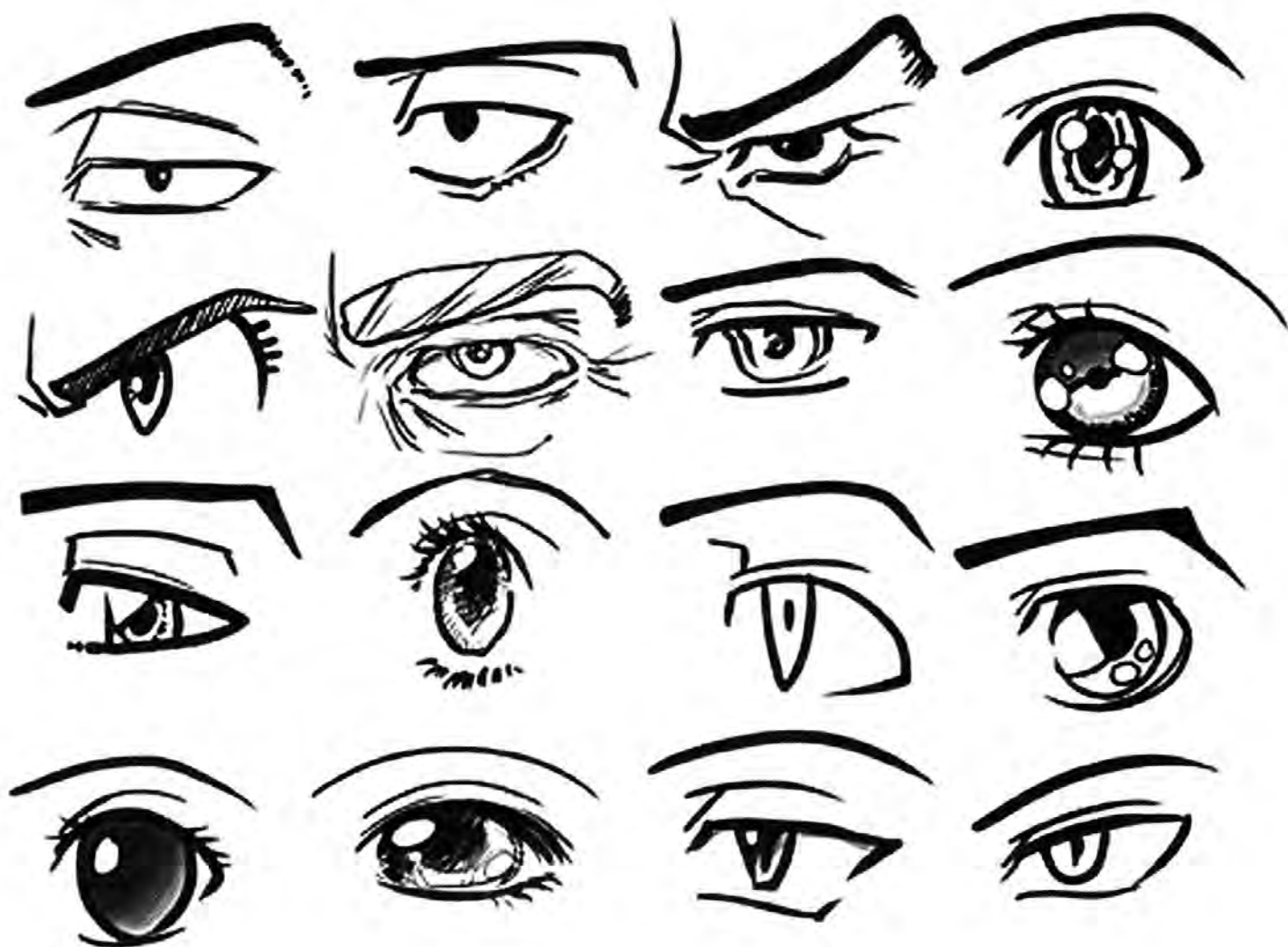
**6.** Стируем вспомогательные линии, использованные при построении – и глаз готов!





Deloro



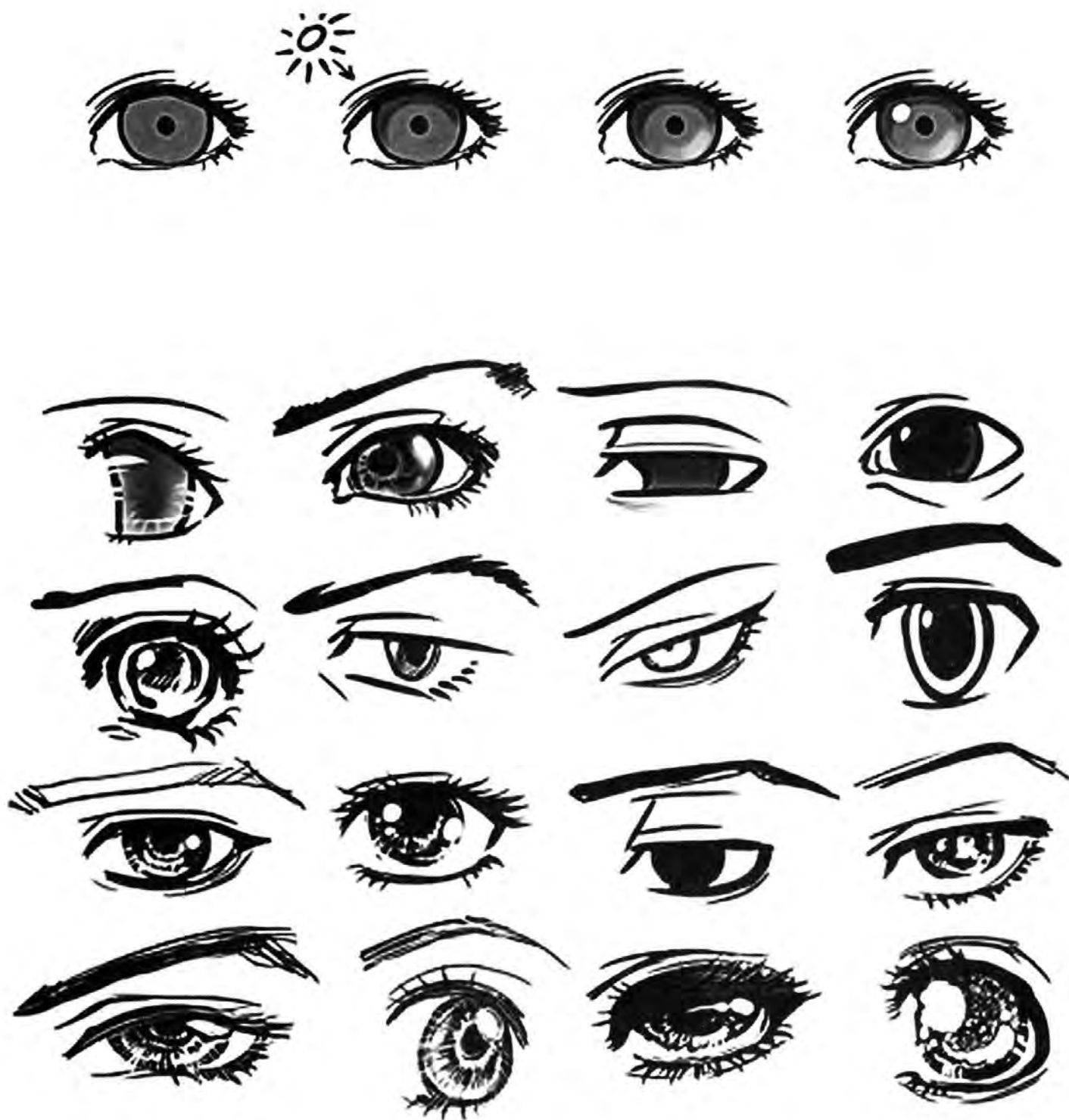


При нанесении бликов на глаз самый крупный блик обычно находится со стороны источника света. Блики могут целиком лежать на радужке, пересекать ее; иметь четкие или расплывчатые границы; быть белыми или полупрозрачными; зрачок необязательно должен иметь насыщенный черный цвет – его в принципе может не быть или он отмечен только линиями и/или тоном. Для того чтобы подчеркнуть глаза, попробуйте сделать обводку на радужке потолще или добавьте черточки-лучики от зрачка, для пущей выразительности.

При изображении глаз в профиль, 3/4 или ином ракурсе, отличном от фаса, применяются законы перспективы, о которых было рассказано ранее. Воспринимайте глаз как геометрический объект – при аккуратном построении должно все получиться правильно.

Не забывайте, что способов рисования глаза – море, и указанный в книге не есть единственно правильный. Экспериментируйте, а в качестве материала для размышления используйте примеры прочих техник рисования глаза, представленных на иллюстрациях.





# НОС, РОТ И УШИ

## Нос и рот

Стиль рисования манга позволяет не только обозначить наличие носа одним небольшим штрихом, но и вовсе прощает его отсутствие. Похожая история и со ртом: при его изображении достаточно ограничиться изогнутой горизонтальной линией в качестве закрытого рта или несложной геометрической фигурой – в качестве открытого. Но это не означает, что реалистичный способ их изображения не имеет места. Так же как и в случае с глазами, ваши варианты носа и рта являются стилеобразующими. Примеры рисования данных черт лица, приведенных в качестве иллюстрации, довольно приближены к реальности. Основных ракурсов вполне хватит для стилизации примера до необходимого вам варианта и дальнейшего его использования.

## Уши

Ушная раковина представляет собой систему причудливо закрученных хрящей. Она у каждого человека индивидуальна, и различия не только в оттопыренности или размерах: расположение хрящей уникально и подобно отпечаткам пальцев (что уже используется специалистами в криминалистике). Общее строение вы можете рассмотреть на рисунках ниже.

Не обойдем вниманием и довольно часто встречающиеся в манге типы ушек: эльфийские и кошачьи. Эльфийские уши не столь радикально отличаются от человеческих – лишь заостренным и/или вытянутым верхним краем. Хрящики, которые окажутся участниками подобного «сдвига», изменяют свои формы вслед за всем ухом.

Кошачьи уши, или, по-другому, *nekomimi* (от яп. «неко» – кошка, и «mimi» – уши), находятся в основном ближе к макушке, но четкого места их размещения не существует. Они могут располагаться и на месте человеческих. Не стоит только забывать о симметричности ушек (их наклон, место – и все это тоже подчиняется перспективе) и о том, что уши у

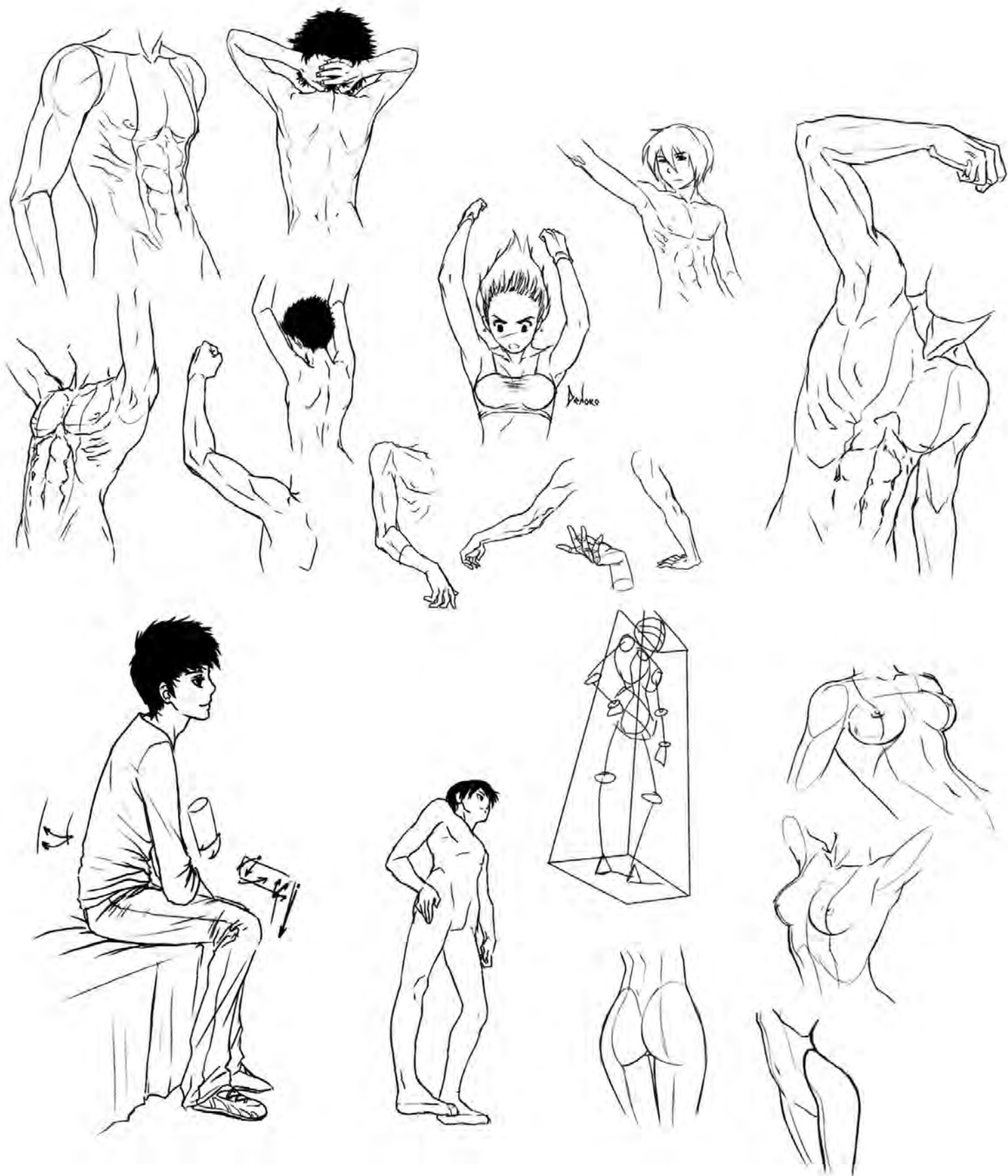
кошек не плоские, словно вырезанные из бумаги, исключая те случаи, когда *nekomimi* на картинке в действительности по задумке ненастоящие. Они имеют толщину и изгиб, создающий объем. Повнимательнее изучите уши в изображениях с кошками или другими животными, чьи уши вы хотите прикрепить вашему персонажу. Помните, что каждый зверек имеет свои особенности, которые следует соблюдать ради достижения узнаваемости.





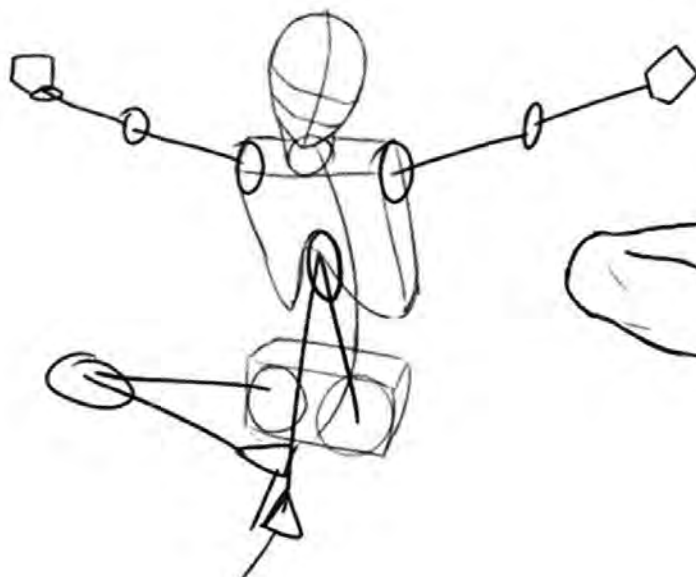








АНОРО



# ВОЛОСЫ



Объект, с которым чаще всего на первых порах возникают проблемы при рисовании головы, это волосы. Волосы – довольно динамичный объект с непостоянной структурой, но все же существуют некоторые принципы, которые должны облегчить вам работу.

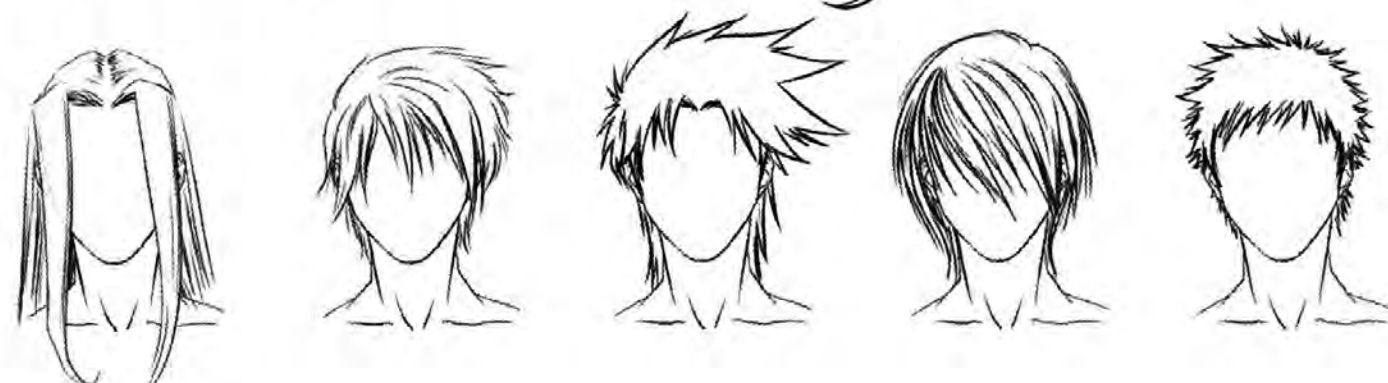
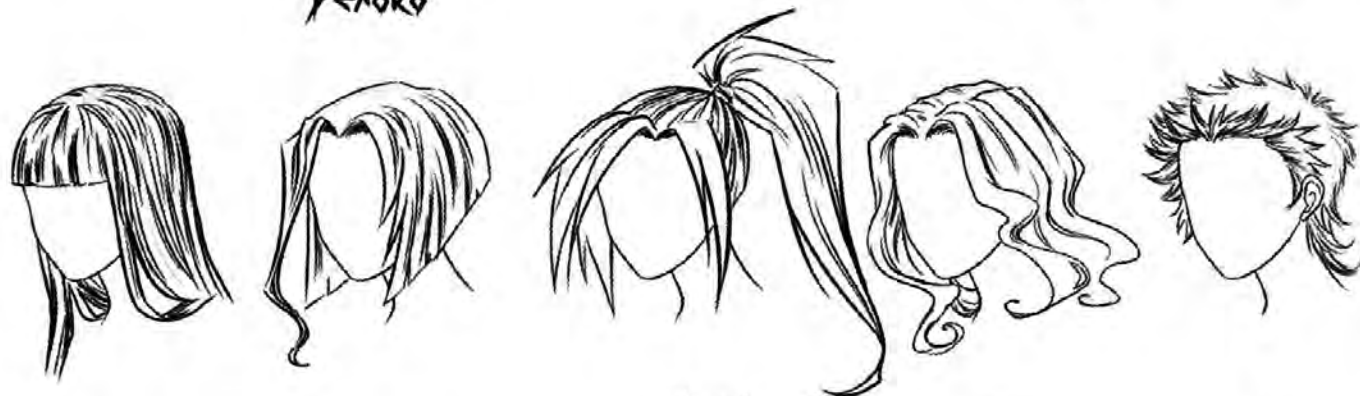
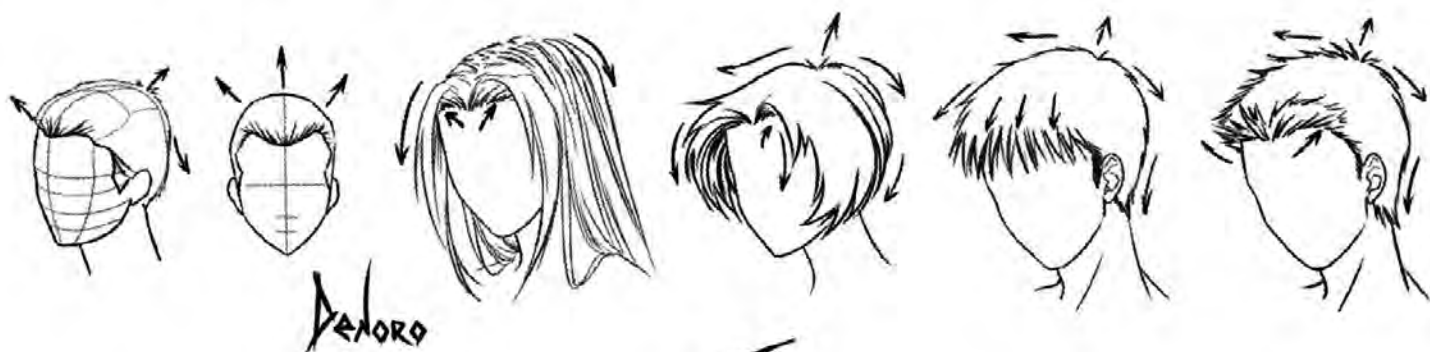
Форма прически зависит от волос: мягкие или жесткие, легкие или тяжелые, короткие или длинные. Рисуя волосы, нужно учитывать все эти факторы. Чем короче волосы, тем они легче и тем пышнее получится прическа. Длинные волосы – тяжелые, поэтому они будут обтекать форму головы. Хотя это и основные принципы, в манге же все может быть так, как вы захотите: очень длинные волосы могут развеиваться от малейшего дуновения ветерка, а очень короткие – «прилипнуть» к голове.

Для начала обязательно определите форму головы, наметьте основные пряди волос. После этого разбейте пряди на несколько мелких и средних прядок. В конце можно нарисовать отдельные волоски, выбившиеся из общей массы. В манге встречаются разные степени проработки волос – некоторые рисовки позволяют остановиться и на первом простейшем этапе детализации.

В аниме и манге очень вольно относятся к цвету волос, поэтому в персонажах с синими, зелеными или розовыми волосами недостатка не наблюдается. Цвет волос поможет задать вам характер героя, однако особых стереотипов по поводу этого нет. Хотя огненно-красная прическа подойдет больше агрессивному, вспыльчивому и уверенному персонажу, нежели спокойной или даже скромной «тихоне», которой больше подойдут волосы синего, белого или голубого цвета. Но это ни в коем случае не должно ограничивать вас в вашем цветовом выборе.

Не забывайте, что волосы можно собирать в хвостики, косички, вплетать туда ленточки (белая ленточка на голове «hachimaki» – символ полной концентрации на своем деле) и прицеплять заколочки. Прическа вашего персонажа ограничена только вашей фантазией.





# ЭМОЦИИ



Манга ограничена только статичной картинкой, поэтому персонажи очень эмоциональны, иначе их сложно было бы понимать. Для того чтобы чувства героев передавались в полной мере, существует бесчисленное множество вариантов выражений лиц, отображающих мельчайшие оттенки настроений. Большинство из них практически интернациональны, но есть одна особенность, которую западному человеку, не знающему японских традиций, будет сложно понять. Это – символично-графический язык, который приобрел особое развитие в аниме и манге.

Как говорилось ранее, облик персонажа должен соответствовать его характеру. Яркие волосы красного оттенка – у вспыльчивых и эмоциональных; пастельных тонов – у мягких и спокойных, нелюдимых и немногословных; черные (темные) – у более нейтральных, но зачастую такие персонажи склонны скрывать истинные эмоции.

Одежда – также немаловажный показатель характера, воспитания и взглядов на окружающее: броская и вызывающая, или же скромная и непримечательная; «развязная» и дерзкая, или же строгая форма порядочного, «правильного» человека.

Но мелочи и аксессуары могут выдать правду: человек одет в строгий костюм, но у него серьга в ухе (пирсинг), несколько колец на руке или же, наоборот, – внешность эффектная, но персонаж ведет себя достаточно спокойно и рассудительно.

От формы глаз в понимании героя зависит очень многое:

- заостренная и грубая – персонаж целеустремлен и напорист, задира и упрямец, себе на уме и не привык проигрывать, везде и во всех видит соперников;
- мягкая и плавная – спокойный и тихий, скромный, наивный, иногда неженка;

- **узкая** – холоден и малоэмоционален, расчетлив и эгоистичен, также такая форма может быть у умного, здравомыслящего, высокомерного;

- **обычная** (неярко выражены другие формы) – ординарен, без каких-либо способностей, простой человек (в котором могут дремать могучие силы).

Но эти правила не являются непреложными. Глаза могут быть какими угодно. Также немаловажны цвет и блики – обычно у молодых людей, особенно у детей, глаза больше и ярче, нежели у пожилых, – способ показать открытость миру.

## Наиболее часто встречающиеся обозначения

- **Капелька** – обычно появляется над головой, когда персонаж чем-то озадачен, удивлен или раздражен. Также капельки могут быть маленькими и в большом количестве – в этом случае они символизируют пот, который выступил у героя от волнения или нервов.

- **Крестик** выражение раздражения персонажа. Представляет собой стилизованное подобие вздутой вены. Этот элемент может возникать не только на голове или лбу, но и, например, на сжатом от гнева кулаке.

- **Темные вертикальные полосы** на лице или над головой – при депрессии, расстройстве или резком ухудшении настроения, а иногда, при меньших проявлениях вышеперечисленных эмоций, такие полосы появляются рядом или вместо глаз героя.

## Символика глаз

- **Сердечки** – появляются, когда герой говорит или видит кого-то, кто ему нравится, так же – любовь с первого взгляда.

- **Звездочки** – появляются, когда персонаж чем-то «загорелся» или придумал какой-то невероятный план.

- **Светящиеся глаза/точки в тени** – когда персонаж сильно разъярен: а) но всеми силами пытается это скрыть (и у него это не очень хорошо получается); б) собирается напасть или перейти к активным разрушительным действиям; и т.п. Также вместо точек могут быть звездочки.

- **Крестики** – на грани смерти (сильно ударился головой), или «отключился» из-за шока, удара.

- **Дуги** – смеющиеся/улыбающиеся глаза – обозначение радости, неловкости, притворства, хитрости

- **Три короткие линии**, сходящиеся в одной точке – персонаж сильно зажмурился.

- **Белые круги со спиралькой** – это просто очки – атрибут комического персонажа, вовсе не обозначение большого ума, но, возможно, затворника, зануды или неудачника.

- **Просто крутящиеся спиральки** – персонаж запутался или кружится голова.

- **Белые круги с прямыми или волнистыми вертикальными белыми полосками** – персонаж плачет, но слезы поданы в комической манере: герой сильно расстроился из-за несерьезной ситуации или недоразумения, также комичные слезы радости.

- **Окружности маленького размера** – сильное удивление, ступор или гнев.

- **Большие темные кружочки** с множеством маленьких бликов – высшая степень умиления.

- **С глаз исчезли блики** – затуманенное сознание из-за гипноза, сонливости или сильного шока, после которого герой находится в прострации.

- **Прямые горизонтальные линии** – герою что-то не нравится, он находится не в самом лучшем расположении духа. В зависимости от ситуации могут обозначать раздражение, злость, смущение, незаинтересованность. Так можно среагировать на чью-то глупость.

- **Прямые вертикальные линии** – удивление, шок, услышал/увидел что-то необычное и интересное.

- **Глаза полностью пропали** – в основном прием, скрывающий истинные мысли и желания. Такое случается в нескольких ситуациях, когда персонаж:

- находится под влиянием чего-либо: заклятие, необходимость, эмоции;

- пытается скрыть реакцию на чьи-то действия или слова;

- когда герой находится достаточно далеко;

- также автор часто «прячет» глаза отрицательного персонажа (так как у «злого» че-



ловека не может быть «красивых» глаз и их не нужно прорисовывать – но это не правило: есть много красивых негативных героев);

- **Глаза** чаще всего опускаются у прохожих и людей в толпе, которые не имеют к сюжету никакого отношения.

- **Три черточки или линии-молнии** возле головы – обозначение того, что персонаж что-то услышал, заметил или неожиданно осознал, заострил на чем-то внимание.

- **Белое или прозрачное облачко с черточкой** – движение воздуха: персонаж вздыхает; какой-то предмет падает на что-то мягкое (к примеру, герой устал и упал на кровать); облачка без черточек обозначают тяжелое дыхание (после бега или от волнения).

- **Надутые губки** – а что могут обозначать надутые губки? Напыщенную особу, некоторую «кавайность» персонажа, или же применение «личных чар», дабы заполучить от «жертвы» желаемое.

- **Цветочек, растущий из головы** – персонаж ведет себя глупо или оказался в неловкой ситуации.

- **Две жирные точки вместо носа** – персонаж явно что-то вынюхивает, так же может обозначать хитрость, удивление или возмущение (по-разному), что аж ноздри раздулись.

- **Блики на лице/коже** – герой светится здоровьем и хорошим настроением.

- **Спиралька** на части тела персонажа – комический элемент – привлечение внимания зрителя к чему-либо происходящему. Например, спиралька на поднятом указательном пальце персонажа, когда он произносит речь, призывает читателя обратить внимание на «важность» сказанного.

- **Дух, выходящий из тела** персонажа – комический прием, показывающий крайнюю степень шока, от которой герой «скончался» либо находится в полуживом состоянии; нередко такие моменты сопровождаются летающими облачками-спиральками с хвостиками наверх – герой окружен духами, т.е. находится на грани жизни и смерти.

- **Белая полоска с текстом**, «выходящая» изо рта – герой что-то шепчет или говорит/бормочет загогольным голосом.

- **Электрический разряд**, образовавшийся между двумя персонажами – прием, показывающий борьбу между соперниками, можно сказать, что они стреляют друг в друга взглядом, не желая уступить в чем-либо; либо они – полная противоположность друг друга, что даже образовался электрический разряд.

- **Прерывистые линии** вокруг тела/части тела – обозначают дрожь любого вида.

- **Кровь из носа** – а) если персонаж видит/думает о чем-то эротическом или о вещи, которая для него фетиш; б) просто из-за плохого состояния здоровья.

- **Розовые овалы на щеках** – атрибут «кавайного» персонажа, могут появляться время от времени либо присутствовать постоянно.

- **Веера** – японская традиция – «танец победы», для подбадривания героя в чем-либо; соответственно, если герой с веерами падает, это означает, что «подбадриваемому» вовсе не нужна поддержка, и он сказал это достаточно обидным способом. Веер может появиться в руке, когда персонаж в полной мере выполнил свой план/хитрость.

- **Белесый ореол** (на голове, плечах, вытянутой руке) – капельки дождя, отскакивающие от поверхности.

- **Красная нить** – обычно связывает влюбленных – знак прочной и неразрывной связи.

- **Марлевая маска** – персонаж болен простудой/гриппом или же не хочет заразиться, также используется для маскировки.

- **Misogi** (опрыскивание водой) – традиционное очищение дома и предметов от злых духов; обычай проводить такой ритуал утром и вечером для очищения порога.

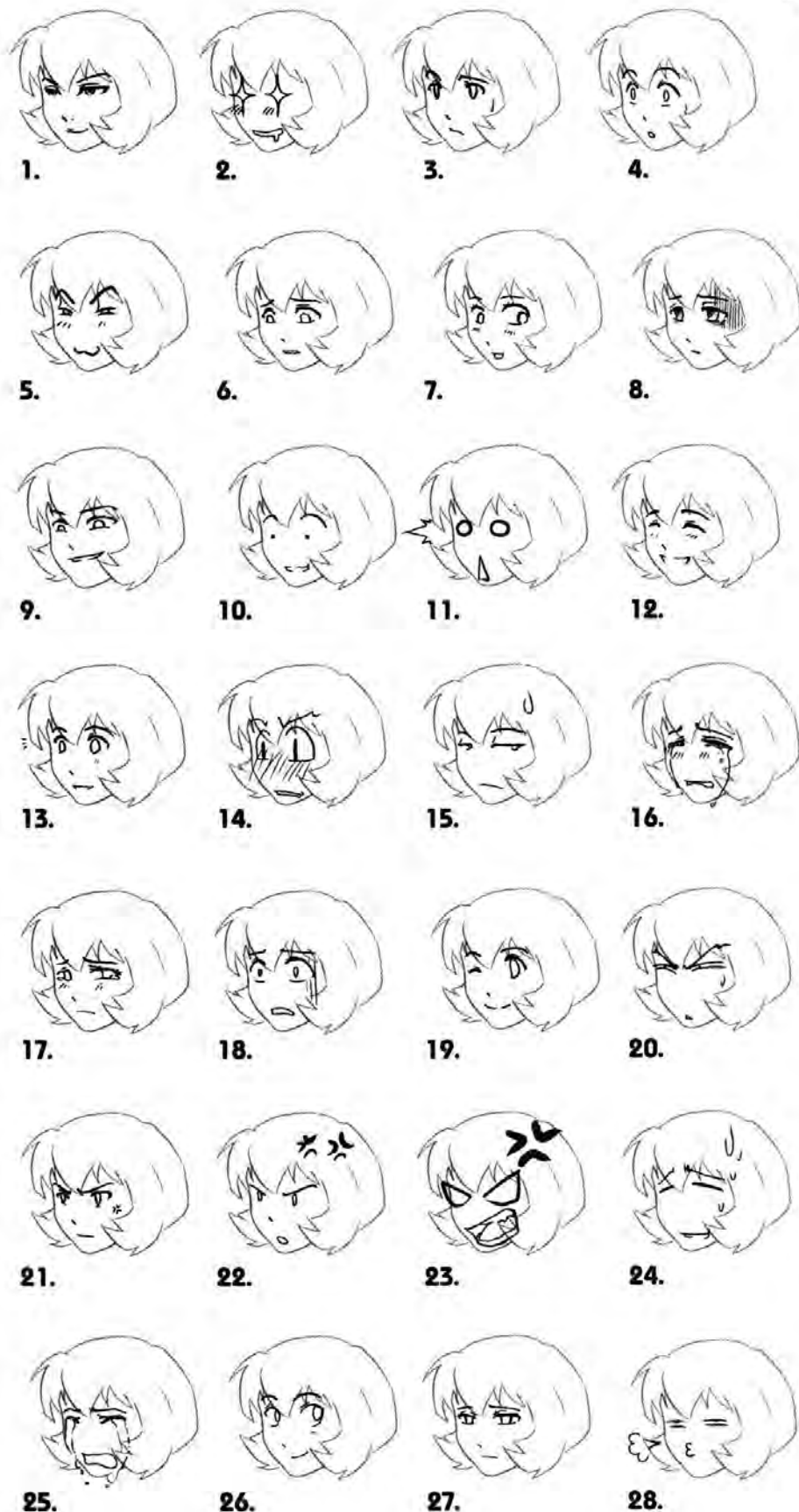
- **Порез на лице** – в Японии очень ценится красота лица и цвет кожи, поэтому поранить кому-то лицо – грубое оскорбление, выводящее героя из себя.

- **Отрезание волос** – отказ персонажа от его нынешней жизни и положения; после этого он начинает жить заново, как другой человек.

- **Летающие лепестки сакуры** – романтический, драматический или красивый момент, в котором герой отдалился от всего сущего и наслаждается ощущениями; значений много,



# МАТРИЦА ЭМОЦИЙ



1. Крут, взирает на остальных с высоты своей «крутости».
2. Заметил что-то, что очень сильно желает и вожделеет.
3. Немного озадачен.
4. Немного удивлен.
5. Школьник, замышляет что-то коварное, возможно, неприличное.
6. Растерян.
7. Немного смущен.
8. Болен или смертельно устал.
9. Безумен.
10. Потрясен, шокирован. «Э?»
11. Шокирован, в ступоре.
12. Счастлив, рад.
13. Заострил внимание на чем-то, отвлекся.
14. В крайней степени смущен.
15. Немного напряжен ситуацией.
16. Плачет.
17. Навернулись слезы – готов заплакать.
18. Шокирован отвратительным или ужасающим зрелищем.
19. Задорно подмигивает.
20. Уставился в подозрительности.
21. Зол, раздражен.
22. Зол, возмущен.
23. Зол, в ярости.
24. Напряжен, но пытается разрядить обстановку.
25. Горько плачет, навзрыд.
26. Придумал что-то забавное.
27. Печален, расстроен.
28. Устал или скучает.





и они варьируются.

• **Поклон** – высказывание уважения к оппоненту/собеседнику; чаще всего встречаются три вида: повседневный (15°), официальный (45°) и поклон-просьба о прощении или одолжении (в этом случае герой встает на колени).

В качестве наглядного пособия мы подготовили для вас матрицу эмоций (см. выше), состоящую из наиболее часто встречающихся выражений лиц. Рассмотрите их подробнее – настроение создают практически все черты лица и их сочетания, будь то изгиб бровей или штрих-румянец. У каждого мангаки свой специфический стиль изображения рожиц, но тем не менее все выражения абсолютно понятны.

Кроме непосредственно мимики, эмоции в манге могут передаваться и другим образом. Например, при помощи фона самого кадра.

Если персонаж чем-то озадачен или повисла пауза, то на фоне можно наблюдать горизонтальную линию точек в районе головы. В случае, когда герой разгорячен пылающими в нем чувствами, позади него начинает бушевать пламя – черное или реалистичное, в зависимости от вида эмоций. Персонажи могут также «вмерзнуть» в глыбу льда, задетые чьим-то холодным поведением, начать рассыпаться в пыль или покачиваться от сильного потрясения. При депрессии, расстройстве или резком ухудшении настроения на фоне появляются вертикальные темные (синие, черные или фиолетовые) полосы, а иногда, при меньших проявлениях вышеперечисленных эмоций, такие полосы появляются рядом или на месте глаз героя (см. рис. 8 в матрице эмоций). Вокруг «кавайных» персонажей часто роятся цветочки в моменты проявления их особо милых сторон (поедание торта или кекса, например). Другие летающие объекты помимо цветочков – звездочки отражают крайнюю степень восторга чем-либо (даже восторженность собой). Также, зачастую, на фоне присутствуют слова, описывающие текущее состояние кадра, написанные в соответствующем стиле (например, унылыми буквами «в депрессии» или сияющими – «в экстазе»). Буквы, точнее, иероглифы, могут горой возникнуть на фоне, обозначая что-то важное, также они

могут расколоться и рассыпаться (к примеру, если герой понимает, что его любовь безответна или не имеет никаких шансов, рядом с ним может появиться расколотое сердечко или соответствующее треснутое слово/иероглиф).

Также на фоне могут «прыгать» различные предметы (даже съедобные) – признак неловой или глупой ситуации.

Также может попасться интересный прием – когда один персонаж раздвигается и начинает мельтешить вокруг другого – так рассматривают новое действующее лицо при первой встрече или изменения во внешности; также может обозначать благодарность или навязчивость (персонаж так сильно заинтересован в чем-то, что готов подлизываться).

При сильном шоке или потрясении (например, шок от глупости, которую совершил/произнес какой-то персонаж) герой плашмя падает от сильных эмоций. Если один из действующих персонажей «сморозил» настоящую ерунду, то упасть могут все, присутствующие в этой сцене. «Литературный аналог» такому действию – «валяюсь», «под стулом/столом» и т.п.

Интересны также метаморфозы, которые могут приключиться с героем. На его лбу может резко появиться белая повязка (*hachimaki*) с надписью или иероглифом – это символизирует увлеченность и стремление вперед в текущем деле. Еще на голове может появиться платочек, завязанный под носом или подбородком. В старину в Японии подобным образом одевались воры, и поэтому такой платочек сопровождает персонажей, совершающих мелкие противозаконные действия (кража, слежка, взлом, подглядывание). Также у героя внезапно могут возникнуть кошачьи ушки и усы или даже все его лицо приобретет сходство с кошачьей мордочкой. Такое явление наблюдается в двух ситуациях: если персонажа застукали за чем-то или если он услышал нечто такое, что пригодится в его коварных планах. Естественно, все эти состояния имеют комический характер.





# глава IV

- подготовка к покраске.
- основные принципы
- детали
- оформление рисунка
- контур
- скринтоны

## ОБРАБОТКА В ADOBE PHOTOSHOP



# ПОДГОТОВКА К ПОКРАСКЕ. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Способов покраски несколько, все зависит от предпочтений. Некоторые сначала рисуют эскиз, потом заполняют каждый участок базовым цветом и только затем расставляют светотень; другие сразу рисуют цветом и светом (сразу расставляют тени и свет, задавая объем).

Главное в покраске — гармония между фоном и персонажем, поэтому сначала лучше определиться с фоном (тогда раскрасить героя будет легче). Если персонаж и фон будут существенно различаться, то рисунок будет выглядеть неестественным.


В этой главе будет рассказано о раскрашивании в программе Adobe Photoshop, все названия операций, кнопок, действий приведены на английском языке.

Давайте по порядку.

## Сканирование

Главное — разрешение (dpi), чем оно больше, тем качественнее будет изображение. При сканировании рисунка для дальнейшей обработки лучше не ставить dpi меньше 300. Чем выше цифра, тем больше будет изображение, значит, вы сможете проработать больше деталей.

Итак, отсканированный набросок (300 dpi) открываем в **Adobe Photoshop** (File — Open).

Если вы сканировали в формате «цветное изображение», то все в порядке, если же выбрали «черно-белый рисунок с оттенками серого», то необходимо поменять цветовой режим на **RGB** (Image — Mode — RGB Color). Для того чтобы отсечь лишнее, выберите инструмент **Crop Tool** (C)  и, обозначив область, которую хотите оставить, нажмите **Enter**.



\*На этом этапе вы должны решить для себя, как поступите с контуром — будете обводить при помощи мышки/планшета либо просто раскрасите карандашный. Так как об обводке придется говорить отдельно, вначале просто раскрасим то, что есть. Но у этого способа есть один недостаток — здесь удобнее

воспользоваться только одним слоем. Можно, конечно, для каждой детали создавать новый слой, но тогда придется подчищать те, что под ним (иначе цвета будут накладываться друг на друга).

Рассмотрим следующий шаг.



## Правка контраста

Вы можете воспользоваться одним из трех наиболее удобных способов:

- 1) Image – Adjustments (в этом разделе все для корректировки контраста) – Auto Contrast;
- 2) Image – Adjustments – Brightness/Contrast;
- 3) Image – Adjustments – Levels (наиболее удобен, так как тут можно регулировать светлые, средние и темные тона).

Поправьте контраст на ваш вкус, грязь подчистите инструментом **Eraser**.

Создаем новый слой: Layer – New – Layer, Mode – **Multiply** либо просто щелкните значок на панели **Layers** и выберите режим.



## Фон и источники света

Теперь нам нужно определиться с фоном и источником света. Раз у нас на рисунке печальный ангел, то и обстановку мы должны выбирать соответствующую (ведь если цвет будет насыщенным и ярким, это будет выглядеть несколько странно...). Фон можно сделать несколькими способами: заливкой (**Paint Bucket Tool**), градиентом (**Gradient**) или кистью (**Brush**).

\*о **Gradient** и **Brush** стоит немножко рассказать отдельно.

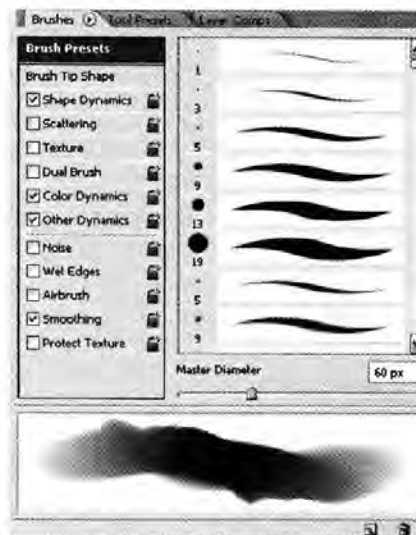
С помощью **Gradient** можно заполнить необходимую область плавной растяжкой цвета и тона (все зависит от настроек). Щелкните по превью растяжки.



Здесь можно выбирать или настроить свой собственный градиент. Изначально библиотека небольшая, но вы можете загрузить некоторые образцы из файлов программы или же скачать их из интернета.



**Brush** вы также можете создать свои или скачать; с их помощью можно добиться интересной фактуры. Можно изменять настройки уже существующих кистей в специальной вкладке, просто поэкспериментируйте.



Довольно удачная кисть – **Airbrush Pen Opacity Flow**, с ее помощью проще передать тонкую растяжку.




Итак, фон готов, источник света виден.



На этом этапе лучше поставить закладку в истории,



чтобы потом можно было исправить недочеты, не портя готовый фон, с помощью кисти истории History Brush  (к примеру, если вы сделали какой-то неверный мазок – залезли на фон – но забыли вернуть историю и проработали некоторые детали, этот мазок запросто можно удалить этой удобной кисточкой – она возвращает рисунок к тому моменту, на котором стоит закладка).

Если вы хотите добиться большей атмосферы в рисунке, нужно помнить, что предметы, находящиеся ближе всего к зрителю, будут более яркими и четкими, дальние предметы будут бледнее (сильнее сливаться с фоном).

Теперь переходим непосредственно к ангелу.

## Базовый цвет

Для начала определим базовый тон каждого фрагмента с учетом фона (это значит, что цвета по оттенку должны быть приближены к окружению – фон нежно-голубой, холодный, значит, цвета предметов не должны быть очень теплыми, лучше, если по тону они

будут приближены к голубому. Но холодный рисунок – это скучно, поэтому тени возьмем слегка теплые, потом немного подкорректируем фон).



После определения базовых цветов нужно задать объем посредством светотени. Свет и тень – это не белый и черный цвета. Свет – это луч, не способный проходить сквозь плотные предметы, но имеющий свойство отражаться; те места, куда не смог попасть свет, – и есть тень. Тень и свет тоже бывают холодными и теплыми, яркими и бледными (это можно понять, если сравнить фотографии, сделанные пасмурным/солнечным зимним утром и жарким летним днем).

Создайте отдельный слой (режим обычный – Normal) и сделайте мазки оттенков и тонов, которыми будете пользоваться, – когда все цвета под рукой, удобнее работать (используйте клавишу Alt для захвата цвета с рисунка).

На первом этапе просто отмечаем расположение теней и света с учетом формы.





(см. цветную вклейку, листы IV–V)



# ДЕТАЛИ

Теперь начинается самый ответственный этап – работа со светотенью, детали.

\*От художника-иллюстратора: тут я заметил, что рот у ангела чуть-чуть съехал (обычно все ошибки выявляются именно при покраске), пришлось сдвигать: сначала выделил необходимую область Lasso , затем передвинул ее инструментом Move Tool  (либо просто перетаскивайте инструментом Lasso, удерживая Ctrl – программа автоматически переключится на Move Tool)\*.

\*Отступление: в Photoshop также работают горячие клавиши Shift, Ctrl, Alt и их сочетания, выбрав какой-либо инструмент, нажмите какую-нибудь из клавиш и посмотрите, какое действие вам предложит программа. Очень удобно при работе, так как все очень продумано и не нужно постоянно переключаться между инструментами, к тому же каждому из них соответствует своя клавиша на клавиатуре\*.

Обратите внимание на нижнюю челюсть – свет отражается от плеча и дает рефлекс.



\*Я добавил синие оттенки на кожу под волосами и коричневатые оттенки на волосы, чтобы чувствовалось взаимодействие предметов. Немного высветлил заднюю часть волос (челки): во-первых, потому что она задняя; во-вторых, свет все же пронизывает волосы, и они

как бы светятся. Если присмотреться, то видно, что правый глаз темнее левого – потому что он находится в тени от волос и не может быть таким же ярким, как тот, что на свету.

Затем я добавил яркий свет на волосы, изменив Mode кисти на Linear Dodge (вкладка на верхней панели). Если свет получается слишком ярким, уменьшите Opacity (там же).



Оставим пока лицо в покое и поработаем над крыльями. Это немного утомительно, так как каждое перо отбрасывает тень. Я создал новый слой в обычном режиме (каждый мазок кисти будет перекрывать контур и все ранее созданные слои) и обозначил перья, учитывая освещенность и пространство.



Теперь будем работать над деталями – расставлять светотень, прорисовывать перышки. Для этого я выбрал Airbrush Pen Opacity Flow с самым минимальным диаметром (см. рис. 6: Brushes – Shape Dynamics – Minimum Diameter – значение «0»), размеры самой кисти также варьируются. Потом я решил добавить фактуру кисти: для этого снова идем во вкладку Brushes – Texture – загрузите библиотеку текстур Pattern и выберите понравившуюся. Но если вы выберете другую кисть, то настройки этой сойдутся. Поэтому, чтобы менять размер, сохраняя настройки, передвигайте верхний бегунок в окошке, которое появляется при нажатии правой кнопки. Если вам понравились свойства

созданной вами кисточки, сохраните ее в библиотеке.

Источник света находится в верхнем левом углу, значит, тень направлена вправо вниз.

Прорисовываем тень под перышками, кое-где оставляя просветы в бородках. Крылья белые, поэтому я решил использовать чистый цвет в освещенных местах. Ближе к центру работы крылья ярче, к краю они становятся как бы прозрачными, с голубизной – так мы добьемся воздушности.

В конце я немного изменил фон – сделал свет более ярким.



В принципе, на этом можно остановиться, не хватает только вашей подписи, но мне хочется еще поработать над волосами и полностью скрыть контур. Я не стану создавать новый слой – продолжу работу с волосами на слое с крыльями. Можно воспользоваться другим способом – растянуть цвета при помощи инструмента Smudge Tool. После того как волосы будут готовы, контур с первого слоя можно будет стереть.

Тот же принцип, что и с крыльями: чем ближе к свету и дальше от зрителя, тем светлее цвет, тени не такие насыщенные. Уже сейчас видно, что без карандашных линий рисунок выглядит намного легче. Я использую маленькие размеры кистей, тогда будет выглядеть натуральнее.



Определив необходимые цвета (на новом слое), я стал прорабатывать глаза и брови... и, конечно же, всплыли ошибки.

Проводим осевые – сразу становится понятно, что правый глаз уехал вверх либо губы не под нужным наклоном.



Но, так как все на разных слоях, эту ошибку будет сложно исправить, поэтому можно оставить ее на потом и продолжить прорабатывать детали, а после окончания работы склеить все слои и переместить глаз вниз. Но я решил создать отдельный слой с глазами: продублировал документ.

На новом документе склеил все слои – простое сочетание клавиш Ctrl+Shift+E, затем с помощью инструмента Lasso выделил глаза, нажав Ctrl, перетащил фрагмент на свой рисунок – он продублировался на новом слое. Как раз то, что надо – я смог опустить правый глаз. Склеив глаза с предыдущим слоем (Ctrl+E), продолжаем работать над объемом.

Я добавил тень от ресниц и пряди волос, полностью удалил контур и придал чертам лица более реалистичный вид. Поэтому рисунок уже сильно отличается от первоначального наброска (по правде сказать, для меня большая загадка, какой же вариант все-таки лучше...

**Губы – верхняя губа немного темнее нижней по тону, так как она в тени, но от нижней на нее попадает рефлекс, поэтому у границы верхняя губа немножко светлее.**





Иногда очень полезно «отзеркалить» рисунок (Image – Rotate Canvas – Flip Canvas Horizontal). Глазу, не привыкшему к такому положению рисунка, легче заметить ошибки, но не переворачивайте работу слишком часто, иначе вы привыкните и к этому виду. Так я поработал с носом. Эта часть лица немного сложная по форме – на крылья и нижнюю часть носа попадают рефлексы, а неправильной светотенью очень просто поломать всю форму, поэтому нужно быть предельно внимательными. Также я немного высветлил верх.



Перевернув рисунок, я проработал глаза, брови, ухо, шею, смягчил тени под волосами.



Теперь остается проработать волосы и плечо.

В работе над ангелом я использовал две кисти: Soft Round и Airbrush Pen Opacity Flow

с различными настройками прозрачности (Opacity) и размерами. Для более реалистичного рисунка нужно прорисовать отдельные волоски: берем Soft Round размером в 5—9 пикселей, цвет выбираем светло-бирюзовый/голубой либо белый. Волоски должны быть легкими, еле заметными.



Я посчитал, что рисунок закончен – теперь можно его оформить.

# ОФОРМЛЕНИЕ РИСУНКА

Мне захотелось добавить белую рамку и посмотреть, что мне предложит **Auto Contrast**... Рисунок стал насыщеннее, мягкость пропала. В таком случае контраст лучше настроить вручную, но мне все же нравится первоначальный вариант. Ставим подпись — и готово.







# КОНТУР

Обводка рисунка мышкой с помощью инструмента **Pen Tool** .

С **Pen Tool** довольно сложно работать в первый раз, к нему нужно привыкнуть и понять его поведение. Есть два способа обводки контура: сразу задавать форму либо сначала обозначить грубую форму предмета и затем задать ее, выравнивая по наброску.

Для первого способа нам понадобится только **Pen Tool** , для второго еще и **Convert Point Tool** . Рассказано будет только о первом способе, так как он наиболее приемлем. При работе в **Convert Point Tool** вам сначала необходимо замкнуть контур, ставя точки зацепления там, где линия изгибается или ломается.

Я решил обвести контур старого карандашного наброска – открываем его в Photoshop, создаем новый слой в обычном режиме (**Normal**), выбираем размер кисти, которой будет сделан контур, выбираем нужный цвет либо просто нажимаем клавишу **D**, чтобы установить цвета по умолчанию – черный/белый.



Сначала я буду сразу задавать форму. Настраиваем инструмент:



Выбираем начальную точку, затем вторую, третью и так далее. Все зависит от формы предмета: если форма проста, то расстояние между точками может быть больше, если сложная – меньше. Трудности возникают, когда форма ломается, но, на самом деле, все довольно просто. Начальную точку я выбрал на лбу – тут форма сразу ломается. Я поставил вторую опорную точку и, не отпуская левую

кнопку мышки, задаю форму линии – опустил курсор чуть вниз и в сторону. Сначала сложно и непривычно, но с практикой станет легче. В истории вы всегда сможете отменить неверный шаг, а нажатием **Enter** – полностью стереть все точки зацепления.

На этом рисунке вы можете видеть мои точки зацепления и некоторые направляющие.



Так обводим контур лица и шеи. На ткани я обнаружил резкий сгиб. Если линия ломается под углом (не плавно), то точку нужно поставить на самом сгибе, тогда переход будет жестким.



Итак, я обвел контур (но не весь – только соединил начальную и конечную точки, создав форму). На этом рисунке показаны все зацепления.



Нажимаем правую кнопку мыши – **Stroke Path**, выбираем нужный нам инструмент – два раза нажимаем **Enter**: для подтверждения выбора (можно применить **Stroke Path** повторно для большей интенсивности линии) и еще раз – для снятия точек. Для того чтобы обвести контур, вовсе необязательно соединять начальную и конечную точки, достаточно просто установить необходимый изгиб, применить **Stroke Path**, снять зацепления и продолжить работу.



Если у вас одна из новых версий Photoshop, то вы должны были заметить одну функцию, предлагаемую программой, – **Simulate Pressure** – «симулирование нажима».

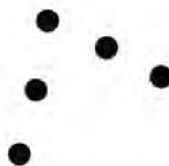


Эта функция, как понятно из названия, симулирует нажим светового пера, но, чтобы ее использовать, нужно работать по частям, хорошо понимать **Pen Tool** и поведение «живой линии». Эта функция утолщает линию к середине и сводит на «нет» к концам контура. Поэтому, если мы применим эту функцию к тому, что мы сделали, ничего путного не выйдет: контур слишком длинный и размер кисти маленький – контур будет виден только в одной части, в данном случае – на ткани и шее.

На примере лица я покажу свойства **Simulate Pressure** (обратите внимание, что начальные/конечные зацепления нужно ставить не там, где начинается/заканчивается контур наброска, а чуть раньше/позже). Прорабатываем каждую часть, применяем **Stroke Path-Simulate Pressure**, удаляем зацепления и повторяем до получения нужного эффекта.



Мне захотелось сделать волосы отличными от контуров лица и одежды, для этого я создал кисточку. Открываем новый документ – **Ctrl+N (File – New)**, устанавливаем размер 500 x 500 px (чем больше размер, тем качественнее получится кисть), проставляем значения: **Resolution – 300 px**, **Color Mode – RGB Color**, **Background Contents – Transparent**. Выбираем кисть **Airbrush Pen Opacity Flow**, размер – 60 x 70 px, и ставим точки примерно таким образом.



Теперь, удерживая **Ctrl**, щелкните по слою на панели **Layers**.

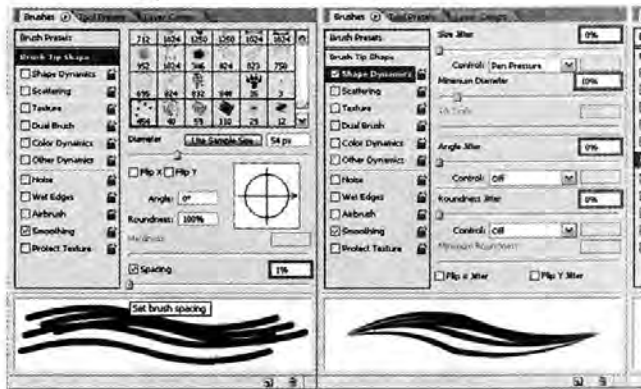


Так мы выделим только заполненные (непрозрачные) участки на слое. **Edit – Define Brush Preset**, сохраняем кисть – теперь она есть у нас в библиотеке (в самом низу). Но это еще не все, ее нужно настроить. Идем во вкладку **Brush**:

Brush Tip Shape: Spacing – 1%;

Shape Dynamics: Minimum Diameter – 10%;  
остальные опции – 0%;

Other Dynamics: все опции – 0%.



Итак, кисть готова, приступим к волосам. Лучше создать новый слой, чтобы потом стереть лишнее. Можно использовать **Pen Tool**  либо воспользоваться **Freeform Pen Tool**  – этим инструментом можно просто проводить линии, программа сама интуитивно задает форму.



Вот такая вот «лохматость» у нас получилась.

Возьмем кисть **Airbrush Soft Round** и закрасим просветы. Меняйте размер кисти и **Opacity**.



Так как волосы на новом слое, можно спокойно стереть лишнее, что-то подправить. Если нижний контур плохо видно, можете уменьшить **Opacity** самого слоя с волосами (панель **Layers**) и стереть ненужные линии по контуру. Не забудьте вернуть прозрачность слоя в исходное состояние.

Все готово. Склеим слои с волосами и контуром вместе: сделайте активным верхний слой и нажмите **Ctrl+E** – это сочетание клавиш склеивает активный слой с предыдущим.

Немного доработаем контур: заострим линии ластиком – контур выглядит лучше, если плавно исчезает, а не грубо обрывается.

Теперь будем раскрашивать. Создаем новый слой и перетаскиваем под слой с контуром (либо ставим режим **Multiply**). Выбираем инструмент **Magic Wand Tool**  и на слое с контуром выделяем кожу – просто жмем внутри контура. Если линии нигде не прерываются, то выделится именно то, что мы хотим.



Активируем слой для цвета, выбираем инструмент **Paint Bucket**  и нужным цветом заливает выделенную область. И так с каждым

фрагментом (для них можно создавать отдельные слои, если вам так удобнее). Но после заливки обязательно нужно подправить недокрашенные места кистью. Для этого лучше создать еще один слой, переместить его в самый низ и залить его каким-нибудь цветом – так лучше будет видно пустоты.





Тени и свет вы можете сделать кистью или воспользоваться **Pen Tool** с функцией заливки контура выбранным цветом. Принцип работы тот же.



После того как вы поставили тени, скройте все слои, кроме тех масок с заливкой, что создал **Pen Tool**, – нажмите на глазик возле каждого слоя на панели **Layers**, а затем сочетание клавиш **Ctrl+Shift+E** – это склеит все видимые слои.



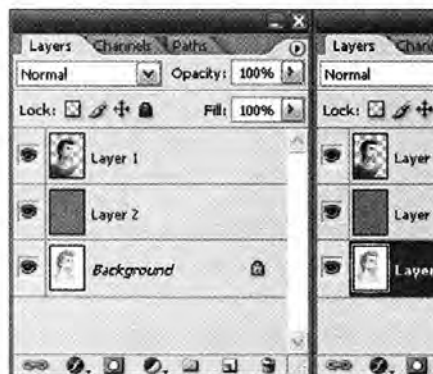
Чтобы смягчить контур, можно воспользоваться инструментом **Blur** , чтобы смягчить и растянуть цвета, воспользуйтесь **Smudge** .

Я применял кисти разных размеров и уровень **Opacity** для смягчения теней и света. Для ярких света и тени попробуйте инструменты **Dodge Tool**  и **Burn Tool**  либо поменяйте **Mode** кисти **Brush** (на верхней панели) на **Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge...** Свойств много – поэкспериментируйте.



Сделаем рисунок с прозрачностью? Давайте.

Для того чтобы создать пустоты на первом слое, щелкните по нему два раза. В появившемся окне ничего трогать не нужно, просто нажмите **Enter** – и со слоя пропадет замочек.





Но это было просто для справки, так как у нас уже есть слой с голубым фоном, первый слой я просто удалю. Теперь активируем слой с фоном, берем **Eraser** , выбираем кисточку и стираем то, что нам не нужно. Есть и другой способ (их много, на самом деле): берем **Rectangular Marquee Tool** , выделяем некую область (удерживайте **Shift, Alt, Shift+Alt** для правильных форм). Нажимаем правую кнопку мыши, выбираем **Transform Selection** – крутим, как хотим, нажимаем **Enter**. Снова правая кнопка мыши – **Select Inverse** и жмем кнопку **Delete**. Рисунок закончен.



Если вы хотите разместить работу в интернете, то сначала нужно подготовить рисунок: уменьшить размер и вес. Оптимальный размер определяется качеством работы и количеством деталей. Если это простой набросок, не нужно закачивать его в оригинальном размере в 2000 пикселей – и вес большой и воспринимать работу практически невозможно. Глазам легче, когда они могут увидеть всю картину, а не по частям. Для небольших зарисовок (как мой первоначальный эскиз) оптимальный размер – не более 500 пикселей по большей сто-

роне. Для серьезных работ (как ангел) стоит выбрать размер побольше – около 1000 пикселей по большей стороне – так можно рассмотреть детали и оценить вашу работу. Чтобы уменьшить размер рисунка, пройдите во вкладку **Image** – **Image Size** – выбирайте размер в пикселях и сохраняйте. Качество: **File** – **Save for WEB**. В открывшемся окне вы сможете выбрать цветовую схему, качество, формат рисунка (GIF, JPEG, PNG) и некоторые эффекты (шум, текстура).

## Формат сохраняемого рисунка

Стоит обратить внимание на формат сохраняемого рисунка. В интернете в основном используются три: JPEG, GIF, PNG.

**JPEG** (jpeg, jfif, jpg, JPG, JPE – все это один и тот же формат) – самый удачный вариант, так как он немного весит и хорошо сохраняет цвета, даже если немного снизить качество изображения при сохранении. Чтобы сохранить рисунок в этом формате, достаточно нажать **Ctrl+Shift+S**, выбрать JPEG в окошке, нажать **Enter** и задать качество конечного изображения (Quality).

**GIF** – обычно используется для анимированных изображений или изображений, в которых присутствует прозрачность (если такой рисунок выложить на форум с цветным фоном, то пустоты будут заполнены этим цветом). GIF имеет несколько цветовых схем, которые определяют качество и вес конечного изображения, но этот формат поддерживает только 256 цветов, поэтому, если в рисунке цветов больше, качество будет потеряно. GIF стоит использовать для черно-белых рисунков, рисунков с индексированной палитрой (где не более 256 цветов) и анимации.

**PNG** – рисунки в этом формате сохраняются без потерь качества и цвета (в отличие от JPEG). Этот формат также поддерживает прозрачность, но в отличие от GIF, PNG сохраняет все уровни прозрачности, поэтому границы «пустот» будут сглаженными. Но этот формат довольно «тяжелый», если сохранять большие рисунки.

Сравните одно и то же изображение в каждом формате на цветном фоне (JPEG, GIF, PNG) (см. цветную вклейку, лист III, рис. 13).

# СКРИНТОНЫ

Скринтон — клейкие прозрачные листы с рисунком. Используются для тонирования одежды, фонов, различных предметов. Прикладываются к листу, вырезаются ножом по контуру предмета, а затем приклеиваются на бумагу. Ластик может стирать ненужные участки.

Многие авторы не только тонируют кадры на компьютере, но и полностью рисуют мангу в программах. Однако традиционное рисование до сих пор занимает лидирующую позицию.

Скринтон представляет собой несложный черно-белый узорчик. Не составляет особого труда сделать скринтон в Photoshop самому, но внизу страницы представлена небольшая картинка со скринтонами, которую можно вырезать и отсканировать, используя в дальнейшем каждый вид скринтона как штамп.

## Создание скринтонов

Создаем новый документ (**Ctrl+N**).

Размер — 10 x 10 px;

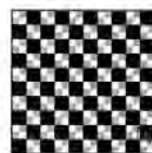
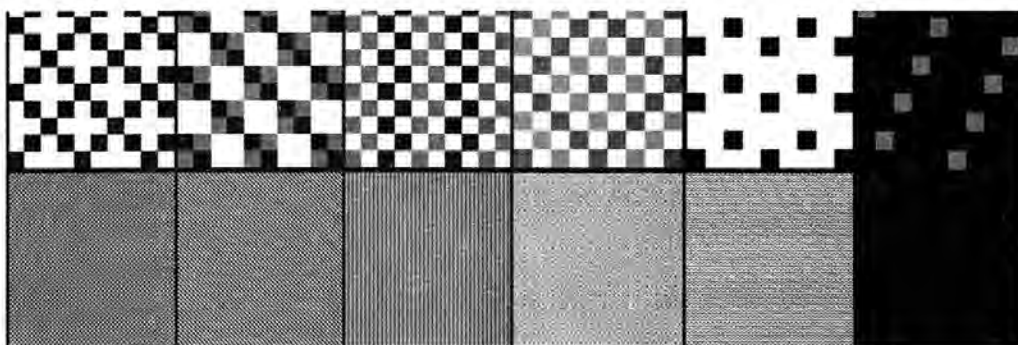
Color Mode — **RGB** (цветной) или **Grayscale** (черно-белый);

Background Contents — **Transparent** (прозрачный) или **White** (белый).

Все зависит от того, что вы хотите в итоге получить — цветной или черно-белый pattern, полностью перекрывающий фон, или только некоторыми участками.

Я создал документ **RGB, Transparent**.

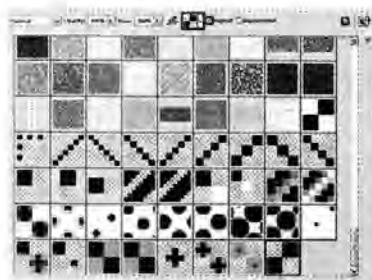
Выбираем инструмент **Pencil Tool**  размером в 1 px, увеличиваем рабочее поле до максимума — **Ctrl+** «плюс» на цифровом блоке клавиатуры. Выбираем черный цвет и расставляем точки в шахматном порядке. Далее — заносим полу-




чившийся скринтон в библиотеку: **Edit — Define Pattern**, теперь, чтобы его использовать, нам

понадобится инструмент **Pattern Stamp Tool** .

Скринтон можно выбрать в верхней панели (там же можно загрузить дополнительную библиотеку Pattern).



Вот так выглядит получившийся скринтон на рисунке (ушко я просто высветлил инструментом **Dodge Tool** ).

Давайте рассмотрим еще несколько вариантов при максимальном увеличении и реальном размере.



Но скринтоны можно не только самостоятельно создавать, но и «вырывать» из изображений. Нужно открыть интересующий вас рисунок, удерживая **Shift**,

выделить фрагмент инструментом **Rectangular Marquee Tool**  и про-

делать ту же операцию — **Edit — Define Pattern**.



- создание манги
- стереотипные персонажи
- советы начинающим художникам

# СОЗДАНИЕ МАНГИ



# ПЕРВЫЕ ШАГИ

**В**ы научились рисовать в стиле манга и готовы к созданию своей собственной первой рисованной истории.

## Поиск идей

Для начала потребуется сюжет. Если вы не сильны в написании сценариев, то поищите единомышленника-графомана или же попробуйте переработать какие-либо прочитанные вами книги или просмотренные фильмы в сюжет вашей манги. Бывает, что вы в состоянии придумать свою историю, но испытываете трудности при придумывании персонажей или проработанного до мелочей мира. В таком случае никто не мешает взять за основу уже готовую вселенную и героев (аналогично – используя книги, фильмы и пр.) и сотворить по ним фанатскую мангу, разумеется, не забыв указать источник-оригинал.

Другой способ поиска материала – это охота за идеями в реальной жизни. В ход может пойти все: случаи, произошедшие с вами; беседы с друзьями и близкими; просмотренные на улице ситуации; история вашей семьи и родственников и т.п. Внимательней осмотритесь вокруг, и вы сможете заметить и разглядеть что-то интересное.

## Выбор жанра

Однако, перед тем как засесть за сценарий, задумайтесь, в каком жанре вы хотели бы создать собственное произведение. Жанров выпускаемой манги – бесчисленное количество (полный их перечень см. в прило-

жении). Как правило, любое произведение можно причислить к 4–5 жанрам, в противном случае на выходе будет винегрет. Разнообразие – это, конечно, хорошо, но в меру, лучше уж комбинируйте и играйте с сочетаниями.

## Сюжет

После того как вы придумали о чем писать и в каком жанре, приступайте к составлению сюжетной линии. Никто не обязывает вас строчить целый роман, достаточно подробного плана, пунктами которого будут ключевые события, происходящие с вашими героями. Также можно прописать отдельно характер каждого персонажа, для того чтобы в дальнейшем легче было обыгрывать те или иные ситуации с ним, – заранее продумать, как он или она может отреагировать на реплику или ситуацию. Аналогично можно составить полное и подробное описание мира, в котором развивается ваша история (география, флора, фауна, традиции и т.д.) – чем тщательней займетесь этими пунктами, тем легче вам будет приступить к следующему шагу – раскадровке.

## Раскадровка

Каждая страница манги содержит несколько кадров, последовательность которых составляет действие. В свою очередь, каждый кадр необязательно должен иметь форму прямоугольника – для отображения действия или лучшего обзора он может принимать форму любого многоугольника. Не забывайте оставлять место для «облачков», куда в дальнейшем вы поместите текст. Для начала раскадровку лучше осуществить в виде макета небольшого размера – таким образом легче рассмотреть общую создаваемую картину. После того как будете уверены, что вы разместили кадры на странице оптимальным образом, переносите вашу раскадровку на оригинальный размер листа.





## Проработка персонажей

Перед тем как начать тщательно прорисовывать каждую страницу, необходимо еще проработать каждого героя. Для этого вы должны нарисовать его в полный рост в разных ракурсах (фас, профиль и сзади, например), во всех вариантах его нарядов, а также матрицу его эмоций. Это значительно облегчит вам жизнь при появлении этого персонажа в кадре. В принципе, любые дополнительные наработки вам только во благо.

Иногда мангаки предоставляют отдельную страничку в каждой главе, посвященной какому-то одному герою. Обычно он изображен там в полный рост, а рядом расположена небольшая анкета, содержащая пункты типа: имя, возраст, вес, группа крови, увлечения, любимые и нелюбимые вещи или еда и т.д. Такие мелочи дают большее представление о характере персонажа, что облегчит не только понимание читателю, но и поможет вам в дальнейшем при использовании этого героя.

# СТЕРЕО- ТИПНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

**В** манге существует несколько стереотипных характеров, о которых стоит рассказать.

## Неуклюжий

Похож на маленький локальный ураган — сметает все на своем пути. Разбитые вазочки и тарелки, задранные юбки, наступание на кошек, столкновения и падения, нелепые ситуации — это по его части. Часто неуклюжесть присутствует в персонаже как дополнение к основному характеру: например, неуклюжий идиот или неуклюжий и стеснительный. В какой-то степени неуклюжесть выступает в качестве элемента «мое» (см. глоссарий).

(Mikuru Asahina из *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*.)

## Молчаливый

Этот герой практически ничего не говорит. Нелюдим, мало эмоционален. Правда, он, как и *tsundere*, может тоже скрывать в себе какие-то «кавайные» начала. (Rei Ayanami из *Neon Genesis Evangelion*)

## Стеснительный

Характерные черты этой линии поведения — смущение по поводу и без. Персонаж крайне вежлив, разговаривает обычно негромкой предельно уважительно. Довольно часто является предметом нападок следующего типагероя. (Hinata Hyuga из *Naruto*)

## Извращенец

Ну, собственно, в названии все сказано. Похотлив, часто его суждения неприличны. Если герой активен, то с его стороны практически не прекращаются домогательства ко всем интересующим его персонажам. (Kurz Weber из *Full Metal Panic*)

## Идиот

Непроходимо туп, но добр и по-своему мил. Чаще всего болтлив и активен, и вся команда персонажей пытается удержать этого героя и сократить его опрометчивые поступки до минимума или, по крайней мере, уменьшить урон, наносимый последствиями. (Tatsumaki Kuno из *Ranma 1/2*)

## Умник

Всезнайка, часто носит очки. Не прекращает поучать окружающих, параллельно поражая их своими умственными способностями. Комический тип умника легко выводится из себя и теряет лицо. (Chiri Kitsu из *Sayonara, Zetsubou-Sensei*)

## Идеал

Придаться к этому персонажу сложно — чтобы он ни делал, все у него выходит на высшем уровне. Иногда под маской идеаласкрывается какой-то отрицательный герой. (Yukino Miyazawa из *Kareishi Kanojo no Jijou*)

## Сорванец

Если персонаж-сорванец женского пола, то равноценно называть ее «пацанкой». У этого типа героя постоянно «чешутся» кулаки, потому он и ходит постоянно в пластырях и сцарапинами. Задиристый, нагловатый, громкий, но при этом может являться душой компании благодаря открытости ха-



рактера. (Makoto Konno из Toki wo Kakeru Shoujo.)

## Крутой

Пытается выглядеть, ну, очень круто... Если тип персонажа не комический, то выглядеть крутым у него получается. Если же нет, то ждите постоянных провалов его подвигов. Постоянно развевающийся плащ, темные очки, сигареты, пафосные позы и речи — одни из самых характерных атрибутов «крутого». Однако если ге-

## Группа крови персонажа

В Японии считают, что группа крови влияет на характер.

- А — серьезный, предпочитает гармонию и порядок, неплохо сходится с людьми, любезен, предупредлив, постоянно ищет себя занятие — не может сидеть, сложа руки, иногда зануда.
- В — творческая личность — любопытен, нетерпелив, непостоянен, быстро теряет интерес.
- О — самовлюбленный индивидуалист. Беззаботный, самоуверенный, привык поступать по-своему, но добродушный.
- АВ — неоднозначен, имеет несколько «лиц», уравновешен, хладнокровен, пассивен, предпочитает анализировать, нежели действовать, разбирается в искусстве.



рой все-таки не комичный, то он может просто круто молчать.

(Alucard из Hellsing.)

## Tsundere

Tsundere (термин состоит из двух слов: tsuntsun — «резкий, язвительный, безучастный» и deredere — «влюблённый, обессиленный») Персонаж такого типа агрессивен, нагловат, шумен. Легко выходит из себя и не гнушается рукоприкладством. Однако в душе он довольно стеснителен, мил, а внешней агрессивностью просто пытается скрыть подобные слабости.

(Asuka Langley Souryuu из Neon Genesis Evangelion)

## Ребенок

Обычно персонаж действительно ребенок, однако иногда такое поведение присуще и взрослым героям. Инфантильный, восторгающийся, активный, радостный, капризный.

(Chiyo Mihama из Azumanga.)

Разумеется, этот список включает в себя только ярко выраженные характеры, и в своем первоизданном виде они встречаются редко. Чаще одного и того же персонажа можно определить в несколько классов. Данная классификация призвана помочь вам в создании

героя – легче задать его приблизительный тип характера, а потом уже прорабатывать все черты и привычки.

### Облака

До того как вы приступите к обводке вашего наброска, хотелось бы еще сказать о вариантах оформления каждого кадра или облачка. Их контур необязательно должен быть прямой линией – для разных ситуаций стоит использовать разные типы. Например, контур кадра может быть волнистым или пространство между ними быть черным. Таким способом можно разделить временные плоскости повествования – прошлое помещать в отличный от обычного контур. То же и про облачка текста – линии их контура могут быть прямыми, ломаными или волнистыми, в зависимости от тона персонажа. Когда герой переходит на крик или поет – это тоже должно найти отражение в манге.

### Обводка

Наконец после всего этого вы можете перейти к обводке. Ее можно осуществить как вручную, с помощью туши и подходящих инструментов, так и при помощи использования компьютерных технологий, о чем было уже рассказано ранее в одном из предыдущих разделов. Текст для читабельности желательно набирать на компьютере. Существуют специальные шрифты для манги.



**Наиболее часто используемые шрифты – это**

**Comic Sans MS  
Anime Ace  
MP Manga Font  
Manga Temple**

Для небольших реплик без облачков можно использовать и рукописные фразы, только при условии, что ваш почерк могут прочесть большинство ваших знакомых.





# СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ХУДОЖНИКАМ

**З**ачастую начинающие художники пытаются начать учиться рисовать при помощи копирования работ других авторов. Для того чтобы данный способ обучения не был вам во вред, необходимо прояснить некоторые моменты.

В первую очередь копирование не должно быть бездумным. Если уж вы решились на такой шаг, как копирование, то постарайтесь вдуматься в то, что вы срисовываете. Попробуйте представить, что это ваш рисунок и вы все знаете: какой изначально был ракурс, как вы начали рисовать, какие ошибки или недочеты могли быть при построении, как и чем вы обводили работу, где источник света – постарайтесь сделать чужой рисунок своим, и вам станет легче его понять. Это непросто, но если ваше воображение такое сможет «провернуть», будет только лучше. Если не получается, тогда нужно все проанализировать: тщательно изучить каждую линию рисунка – почему она идет так, а не иначе, как тело ведет себя в перспективе, изучите складки, выражение лица, пластику – как все это сочетается и какая атмосфера/настроение задается рисунку при помощи этих уловок. Чтобы лучше понять, попробуйте построить вспомогательные линии, которые вы бы сами использовали при построении рисунка. Но еще лучше, если вы не будете ставить себе задачу создать точную копию уже существующей работы, а попытаетесь бы переработать оригинал под

себя. Другими словами, не пытайтесь копировать стиль другого автора, используя его идею, а просто создайте свой рисунок. В итоге должно получиться что-то вроде «ремикса», и пусть этот рисунок не будет слишком похож на свой прототип, но будет нести отпечаток вашего индивидуального стиля.

Следование этим советам при копировании сделает этот процесс максимально полезным для вашего обучения. Это как разбирать-собрать готовую модель машинки, потихоньку изучая ее строение, и позже сможете построить свой собственный маленький автомобиль. Изучая подноготную чужого изображения, вы аналогичным образом видите его изнутри, все его составные части, и это знание поможет вам «собрать» в дальнейшем свой рисунок.

## Будьте готовы к критике

Самый главный совет – будьте готовы к критике! Если вы начали рисовать, то вы вступаете на тропу не борьбы с неприятелями – завистниками вашего таланта, а на тропу самосовершенствования. Воспринимайте любую объективную критику серьезно. Конечно, всем угодить сложно, но, например, если вам пятеро совершенно незнакомых людей говорят, что головы у ваших персонажей слишком большие, то, может быть, так оно и есть.

## Будьте скромнее

Другой совет – будьте скромнее. Вне зависимости от вашего уровня рисования, всегда найдется человек, который будет рисовать лучше вас. Если среди вашего окружения подобных людей не нашлось, это не повод начинать мнить себя настоящим мастером и снисходительно обращаться с прочими смертными.

## Будьте стойкими

Еще один совет – будьте стойкими! Не унывайте от чрезмерной критики. Пусть ваши ра-

дужные мечты о толпах фанатов и разбились, но это не повод опускать руки. Приобрести поклонников своего творчества можно только путем поднятия вашего мастерства, а для этого нужно не покладая рук тренироваться или, по-другому: практика, практика и еще раз практика. Ваш основной инструмент – это руки, а для хороших, грамотных и красивых рисунков они должны быть умелыми. При огромном количестве практических занятий любой человек в состоянии научиться вполне сносно рисовать, а при наличии хоть капельки таланта вы определенно сможете достичь успеха.

## Будьте самокритичны

Будьте самокритичны и не останавливайтесь на достигнутом. Если вас полностью устраивает ваш стиль и уровень рисования, ни в коем случае не оставляйте ваши тренировки. Всегда есть к чему стремиться: повнимательнее изучите свое творчество, послушайте мнения других людей, и тогда вы обязательно найдете то, над чем еще стоит поработать.

## О приоритетах

Задумайтесь о приоритетах в вашей жизни. Если вы не планируете уделять в дальнейшем этому увлечению достаточно времени, то лучше даже и не начинайте. Очень тяжело будет останавливаться на половине своего становления художником по причине нехватки времени, например. Рисование – это такое занятие, которое для достижения хоть каких-то значимых результатов требует полной самоотдачи и уйму свободного времени. А приобретя огромное количество навыков, вы уже настолько привыкнете к ощущению того, что можете нарисовать все, что у вас на душе, что не сможете безболезненно расстаться с этим приятным времяпрепровождением.

## Рассуждения о жизни

Начало вашему обучению положено – пора расставить приоритеты. Рисование

(не только в стиле манга) может быть просто вашим хобби, способным поглотить все ваше время, но также может быть и предметом заработка. Не обязательно основного, но какой-то доход оно может вам дать, да и приятней видеть, когда ваши рисунки приносят хоть какую-нибудь пользу. Если ваш уровень достиг определенных высот и вы считаете, что уже вполне соответствуете званию «профессионала», то пора бы и «в люди выйти». Запаситесь приличными рисунками, которые будут примерами вашей работы, и вперед!

Итак, если вы все-таки выбрали путь профессионального художника, то поведаем вам о способах, куда и как «пристроить» ваше творчество.

Для начала разместите ваши рисунки в интернете. Для этой цели могут подойти как тематические форумы и порталы, так и ваш собственный сайт. Создайте своеобразное портфолио и поместите его в интернете (на сайте [www.oekaki.ru](http://www.oekaki.ru) и [www.anime.com.ru](http://www.anime.com.ru) такая возможность предоставляется пользователям форума) – так шансы, что вас заметят, заметно возрастут. Разумеется, не забудьте оставить свои контакты, подойдут для начала e-mail или номер ICQ, чтобы с вами могли связаться. Конечно, сразу на вас тысяча предложений не свалится, поэтому, вместо того чтобы сидеть сложа руки, переходим к самостоятельным поискам работодателя.

В первую очередь можно прочесать те же самые тематические форумы или порталы – иногда люди, которые нуждаются в услугах тех или иных художников, сами забредают в своих поисках на подобные сайты. Если вы считаете, что подходите для работы, которую они предлагают, то не бойтесь и не стесняйтесь, а пишите им о своем желании поучаствовать. Желание лучше всего извлекать по контакту, который они предоставили – так больше шансов, что вас заметят и обратят внимание на вашу заявку. Ведь вполне возможно, что эти потенциальные работодатели разместили свои объявления в нескольких местах и ждут откликов именно напрямую, потому и не про-

веряют активность обсуждения своего предложения на сайте.

Перебрав возможности, лежащие у вас перед носом, приступайте к расширению вашего круга поисков. Начните искать предложения, размещенные непосредственно у потенциального работодателя или используйте «доску объявлений». Это могут быть личные сайты предприятий, компаний, команд и т.п., большие порталы по поиску вакансий (типа «требуется/ищу работу») или объявления вне Сети. Вы можете обратиться по объявлению в газете или журнале – на одном интернете свет клином не сошелся. Хотя работа художника хороша именно удаленностью – работать можно, практически не встречаясь с заказчиком, общаясь с ним только по электронной почте.

Чаще всего работа художникам предлагается одноразовая, однако если временному работодателю понравилось сотрудничество, то к вам могут обратиться повторно. И кто знает, возможно, через несколько повторных заказов вам предложат зачисление в постоянный штат сотрудников и стабильный месячный заработок.

Что представляет собой обычный заказ художнику? В той или иной степени, это попросту иллюстрация. Они могут быть использованы для самых разных целей – таким образом, ваша иллюстрация может быть размещена на обложке к какому-либо изданию (диск, книга, журнал и т.п.), страницах печатного издания, брошюре, рекламном плакате или флаере, сайте. Возможны также такие экзотические места размещения, как меню для детского кафе, карты из карточной ролевой игры или что-то совсем невообразимое, типа упаковки мороженого – всякое бывает. Или вам даже могут предложить выступить в качестве разработчика концепт-арта по компьютерной игре. Возможностей больше, чем вы думаете, правда, процесс их воплощения мало чем отличается.

Какие требования могут предъявить художнику? Все зависит от заказчиков. Их тре-

бования могут быть сформулированы четко (например: «Нарисуйте нам человека в костюме хот-дога, который стоит на скалистом обрыве у моря, а сзади него пламенеет закат. Растительности никакой – одни скалы, и не забудьте горчичку на костюме!»), или вам могут предоставить практически полную свободу действий (например, «Нарисуйте нам девушку-воительницу... любую»). В любом случае, лучше, конечно, получить как можно больше инструкций, чтобы точно понять, чего же именно хочет заказчик, и нарисовать иллюстрацию, максимально соответствующую его представлениям. Вы можете подкорректировать что-то от себя, но желательно обсудить это с вашим временным начальником и обосновать эти изменения. Клиент, безусловно, всегда прав, но вы более компетентны в своей сфере, потому к вашим пожеланиям тоже следует прислушаться, хотя, по возможности, не увлекайтесь.

Однако требования – это в первую очередь давление, потому не бегите сразу искать себе работу, а подумайте, сможете ли вы работать в таких условиях. Все-таки рисование – творческий процесс, а заказ подразумевает множество рамок: ограничение по времени, контроль процесса вашей работы, указания и замечания, критика. Подобные рамки на корню могут убить ваши творческие порывы, вдохновению же не прикажешь работать обязательно до четверга включительно. Взвесьте все «за» и «против», прежде чем выбрать этот способ как источник дохода.

Если вы решили, что не можете работать в подобных «полевых» условиях, то существуют другие пути заработка своим творчеством. В настоящее время в Сети существуют разные порталы, где есть возможность выпускать и продавать вещи со своими рисунками. Кружки, брелоки, значки, сумки, магниты, наклейки, футболки, кепки – на всем этом будет присутствовать ваше творчество. Бешеного спроса не обещаем, но хоть какая-то альтернатива наемному труду.



Ну и конечно, вы можете попробовать выпустить свою любительскую мангу – doujinshi. Но самиздат – это дорого, самостоятельное отпечатывание издания в типографии может влететь вам в копеечку, а гарантий, что ваше doujinshi будет раскупаться и при этом окупиться – никаких. Однако, если у вас есть лишние средства и время, никто не запрещает вам самостоятельно издаться. В Японии существуют фестивали, на которых как раз и продается самиздат.

## Рост мастерства

Когда вы уже будете рисовать достаточно долго, то может наступить такой период, в который покажется, что ваш творческий рост совсем остановился. Картинки, которыми вы раньше радовали себя и окружающих, уже не представляют для вас такой ценности. Это значит, что пора выводить творчество на новый уровень – уходить дальше от просто картинок и стремиться к созданию уже полноценных произведений. Поднять творчество до статуса искусства – вот что вам, вероятно, необходимо.

Если вы довольствуетесь своим текущим уровнем, если вам хватает «Я рисую лучше Васи, Маши и остальных моих друзей», то оглянитесь вокруг. В мире множество художников, которые рисуют не просто «хорошо», а бесподобно. Их работы не только радуют глаз, но и проникают своими идеями и настроением в самую душу. Сравните это с вашими рисунками – неужели вы не хотите стать близки зрителю так же, как и эти мастера? Где ваши амбиции и желание выразиться? Поднимите свою планку на невообразимую высоту – лучше находиться в постоянной борьбе со своими недостатками, нежели застрять на каком-то промежуточном этапе, попусту растрачивая свой талант и способности. Раскройте свой потенциал полностью, выложившись по максимуму. Вы получите в награду не только удовольствие за проделанную работу, но и наконец-то ощутите хоть какую-то свою причастность к изменению этого мира через души и сердца людей, на которых ваши рисунки произведут впечатление.

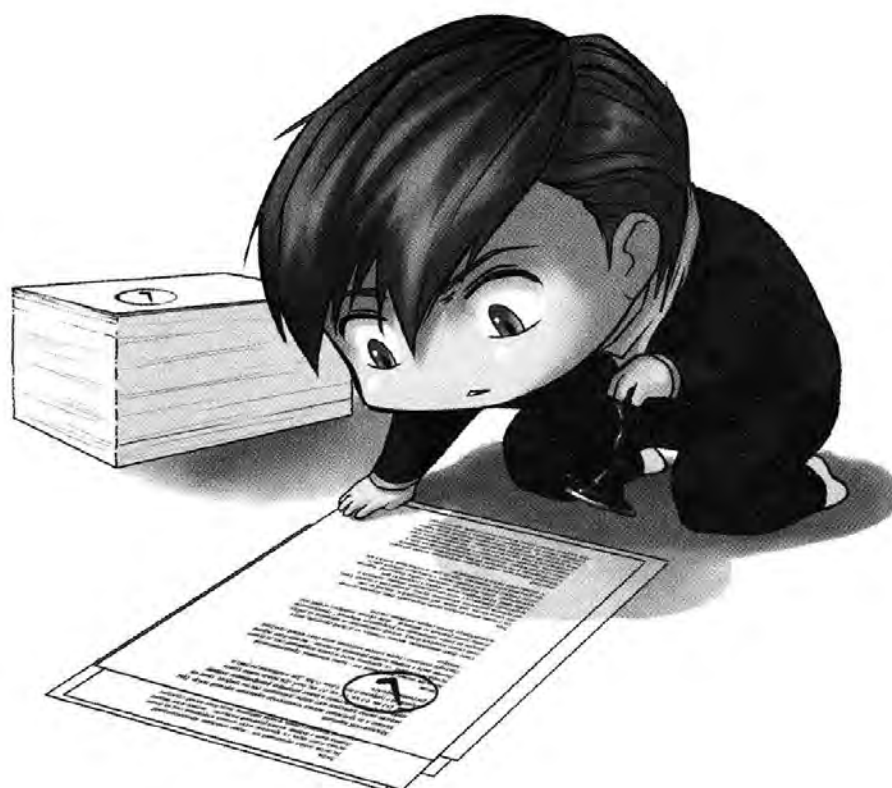
Чтобы достичь этого уровня – будьте искренни со зрителем. Не бойтесь и попытайтесь при помощи рисунков рассказать им ваши мысли. Покажите мир таким, каким его видите именно вы. Не зацикливайтесь только на «анимешках»: аниме и манга могут задавать ваш стиль рисования, но наполнение ваших работ вы должны определять сами. Прекратите мыслить стереотипами и клише оттуда – будьте самодостаточны без этого. Черпайте вдохновение из всего, что вас окружает, мыслите более свободно – дайте воображению разыграться. Не сдерживайте свои порывы в рисовании на основе того, что это выглядит странно. Если вы хотите рисовать это – рисуйте, ничто и никто не указывает, что можно изображать, а что – нет. В рисунке вы можете нарисовать все, что вам заблагорассудится, – в этой реальности нет никаких законов, кроме тех, которые придумаете вы. Комбинируйте идеи, играйте ими, словно с кубиком Рубика, – интересные сочетания могут породить нечто совершенно новое. Дайте свободу образам, возникающим в вашей голове, – успевайте только ухватывать мгновения, которые покажутся вам подходящими для запечатления на листе.

Вас ничего не должно сковывать – ни правила, рассказанные в процессе обучения, ни общественные нормы, ни мнения других людей. Творчество должно уметь преодолевать все рамки и препятствия. Дайте возможность другим людям разглядеть то, что не заметили они, но подметили вы. Откройте своими рисунками дверь в ваш внутренний мир, поделитесь чувствами, мировоззрением. Диалог со зрителем необходим. Вы рисуете не только для себя – вы рисуете и для окружающих. Чем честнее вы будете с ними – тем выше вероятность, что вас поймут верно. Следуйте своей интуиции – основному инструменту любого художника. Рисование – это не точная наука, здесь нечего измерить или вычислить, ни о чем нельзя сказать предельно точно, как в математике. Доверьтесь вашему чутью, и остается только надеяться, что оно вас не подведет.



- super deformed,  
кавай-стили
- жанры
- глоссарий
- об авторах

# ПРИЛОЖЕНИЯ



# SUPER DEFORMED, КАВАЙ- СТИЛИ

При создании манги могут возникнуть такие ситуации, в которых обычное изображение персонажей слишком серьезно для какой-либо комичной сценки, задуманной по сценарию. На помощь приходит отдельный способ рисования героев манги – super deformed (SD), или Chibi (от яп. Chibi – маленький, крошечный). Данный стиль заключается в гипертрофированно детском изображении людей. Наиболее часто используемые пропорции: размер

головы равен длине тела. Другие особенности Chibi-стиля: опускание тщательной прорисовки персонажа – конечности героя представляют собой коротенькие обрубки, количество деталей сведено к минимуму (волосы рисуются общей массой, от одежды остаются только характерные черты). Иногда в кадре, где употреблен SD, упрощается не только персонаж, но и окружающая обстановка. Интересно также то, что существует манга, в которой все персонажи нарисованы в Chibi-стиле, видимо, с целью «укаивания» читателя. Персонажей, нарисованных с применением SD, называют «чибиками» или «тибиками».

Отдельное внимание уделим специфичному направлению в стиле рисования манга – кавая (от яп. kawaii – милый). Особенности этого стиля: пропорции тела любого персонажа ближе к детским, нежели к своему возрасту; размер глаз превышает среднее значение; наличие «кавай-элементов» типа: зайчики, котята, цветочки, клубнички, звездочки, бантики, различные пушистики – все это весьма и весьма распространено. Примеры арта в стиле кавая и SD приведены далее.





Denoro



Denoro



Самое каваккое лицо  
в мире...  
она так думает...









**SUPER  
DEFORMED**



# ЖАНРЫ

~ **Апокалиптика** – жанр, повествующий о наступлении конца света (Neon Genesis Evangelion, X).

~ **Боевые искусства** – жанр аниме и манги, посвященный одному или более видам боевых искусств и их изучению (Naruto, Ikki Tousen).

~ **Вампиры** – жанр, в котором обязательно наличие вампиров как ключевых фигур повествования (Hellsing, Vampire Knight).

~ **Война** – жанр, повествующий о вооруженном конфликте стран, группировок и т.п., происходящем в форме боевых действий (Grave of the Fireflies, Hadashi no Gen).

~ **Гарем** – жанр, в котором главный герой окружен большим количеством представителей противоположного пола (Love Hina, Fushigi Yuugi).

~ **Guro (eroguro)** – разновидность аниме и манги в жанре хентаи, вызывающая отвращение у большинства людей. Включает в себя сцены жестокого насилия с расчленением, каннибализмом, некрофилией и т.п.

~ **Josei** – жанр, основной аудиторией которого являются женщины в возрасте от 18 лет (Hachimitsu to Clover, NANA).

~ **Детектив** – жанр, описывающий исследования некоторого загадочного происшествия, с целью выяснить обстоятельства совершения этого происшествия, а также его виновников (Detective Conan, Matantei Loki Ragnarok).

~ **Doubutsu** – жанр, повествующий о человекоподобных или «пушистых» существах. К жанру можно отнести произведения, где присутствуют создания, похожие на кошек, лис, собак, кроликов и т.д. (Damekko Dobutsu).

~ **Идолы** – жанр, в сюжетах которого присутствуют звезды музыкального бизнеса.

~ **Драма** – жанр, основной темой которого является острый конфликт человека с обществом (Byousoku 5 Centimeter, Monster).

~ **Kawaii** – жанр, в котором упор делается на что-то милое: внешность персонажа и/или его поведение. Зачастую сочетается с другими жанрами: романтикой, драмой, школой (Aishiteruze Baby).

~ **Киберпанк** – жанр научной фантастики, в котором действие разворачивается в недалеком будущем. Основные черты киберпанка: высокое технологическое развитие и волнения в социальных слоях (Ergo Proxy, Ghost in the Shell, Serial Experiments Lain).

~ **Комедия** – жанр, характеризующийся юмористическим подходом к повествованию (Green Green, Lucky Star).

~ **Поликон** – жанр, где рассказывается о сексуальных отношениях с участием девочек младшего школьного и дошкольного возрастов (Imouto Jiru).

~ **Maho-shoujo** (также «хэнсин» в случае перевоплощений героев) – жанр, повествующий о приключениях девочек-волшебниц (от яп. maho – магия, и shoujo – девочка, девушка) (Sailor Moon, Card Capture Sakura).

~ **Меха** – жанр фантастики, названный в честь огромных человекоподобных пилотируемых роботов, которые являются обязательным элементом данного жанра (Full Metal Panic, Mobile Suit Gundam).

~ **Научная фантастика** – жанр, в котором используется техника, не созданная на момент выхода аниме; изложение предположительного будущего человечества (Macross).

~ **Парапсихология** – жанр, акцентирующий внимание на паранормальных явлениях и способностях (привидения, полтергейсты, экстрасенсы и т. д.) (Death Note, Mushishi, xxxHolic, Weiss Kreuz).

~ **Пародия** – жанр, в котором специально используются характерные черты других, обычно широко известных и узнаваемых произведений для создания комического эффекта (Excel Saga, Puni Puni Poemi).

~ **Паропанк** – жанр научной фантастики, в котором основным достижением развития мировой технологии является паровой двигатель (Last Exile, Laputa: The Castle in the Sky).

~ **Повседневность** – жанр, основным предметом которого является обыденная жизнь персонажей (Nodame Cantabile).

~ **Полиция** – жанр, повествующий о работе полиции или других правоохранительных органов (Taiho Shichauzo, Patlabor).

~ **Постапокалиптика** – жанр научной фантастики, в котором действие происходит после какой-либо глобальной катастрофы (Trigun, Blame).

~ **Приключения** – жанр, в котором

с персонажами на их пути происходит множество сложных ситуаций, удачно преодолеваемых героями благодаря их способностям и сообразительности (One Piece).

~ **Социальный жанр** – рассказывает о проблемах общества и политики, коррупции и «грязных» деньгах (Gungrave, Speed Grapher).

~ **Романтика** – жанр, описывающий любовь и романтические чувства между героями (Kareishi Kanojo no Jijou, Lovely Complex, Kimi Ga Nozomu Eien).

~ **Otaku** – жанр, в котором упоминается деятельность и жизнь otaku (Otaku no Video, Genshiken).

~ **Самурайский боевик** – жанр, основным действием которого являются бои на самурайских мечах (Samurai Champloo, Rurouni Kenshin).

~ **Shoujo** – жанр, предназначенный для девочек и девушек возраста от 12 до 16—18 лет, как правило, затрагивающий проблему любовных отношений (Fruit Basket, Ouran High School Host Club, Bokura ga Ita).

~ **Shoujo-ai** – жанр, посвященный любви и романтическим отношениям между девушками (Maria-sama ga Miteru, Revolutionary Girl Utena).

~ **Sentai** – жанр, повествующий о приключениях небольшой команды (Bleach).

~ **Shounen** – жанр, основной аудиторией которого являются мальчики и юноши в возрасте 12—18 лет (Naruto, Bleach, Shaman King).

~ **Shounen-ai** – жанр, посвященный романтическим отношениям между юно-



шами (Loveless, Gravitation).

~ **Shotakon** – жанр, где рассказывается о сексуальных отношениях с участием мальчиков младшего школьного и дошкольного возрастов (Boku no Pico).

~ **Сказка** – фантастическая история, обычно предназначенная для детей; часто носит поучительный характер (Tonari no Totoro, Spirited Away).

~ **Supokon** (спорт) – жанр, повествующий о молодых спортсменах, добивающихся победы путем воспитания в себе силы воли и духа (Hikaru no Go, Prince of Tennis).

~ **Seinen** – жанр, основной аудиторией которого являются мужчины в возрасте от 18 лет (Berserk, Gantz).

~ **Триллер** – жанр, предназначенный для создания напряжения и волнения у зрителя или читателя (Paranoia Agent, Paprika).

~ **Трэш** (кровь) – жанр с обилием жестких сцен и крови (Elfen Lied).

~ **Ужасы** – жанр, назначение которого – напугать зрителя или читателя, вселить в них чувство страха (Higurashi no Naku Koro Ni, Boogiepop Phantom).

~ **Фантастика** – жанр, наполнение которого выходит за рамки реальности (Denno Coil, Tengen Torra Gurren-Lagann).

~ **Фэнтези** – поджанр фантастики, принимающий за основу мифологические или сказочные мотивы (Claymore, Chro no Crusade, Soul Eater).

~ **Hentai** – жанр, основными элементами которого являются сцены эротиче-

ского и порнографического содержания (Black bible).

~ **Школа** – поджанр «повседневности», специализирующийся на школьной жизни (Azumanga, The Melancholy of Haruhi Suzumiya).

~ **Ecchi** – жанр аниме или манги, главной особенностью которого является показ эротических сцен (Ikiteru Futari).

~ **Yuri** – жанр, описывающий романтические, а также сексуальные отношения между девушками (Dirty Pair).

~ **Yaoi** – жанр, описывающий романтические, а также сексуальные отношения между парнями (Junjou Romantica, Ai no Kusabi).



# ГЛОССАРИЙ

**Anime** – вид японской анимации, обладающей специфичным стилем рисования.

**Manga** – стиль рисования японских рисованных историй.

**Mangaka** – художник, рисующий мангу.

**Tankoubon** – отдельный том манги примерно по 200 страниц, в качественной мягкой обложке. Включает в себя несколько разных историй или несколько глав одного рассказа, которые вначале печатались в журнале. Преимущества: приносит больше прибыли авторам, печать качественнее журнальной версии. Перед выходом танкобона у автора манги есть время, чтобы доработать многие мелочи или недоделанные участки, сделать цветные странички и небольшие интересные дополнения – омакэ).

**H/HB/B (T/TM/M)** – степени твердости грифеля карандаша, твердый/твердо-мягкий/мягкий соответственно.

**Рапидограф** – инструмент для работы с тушью, чаще всего применяемый для чертежных работ.

**Графический планшет** – устройство, предназначенное для изображения рисунков при помощи специального пера непосредственно на компьютере.

**Перспектива** – это явление кажущегося искажения пространства относительно смотрящего.

**Композиция** – расположение ваших объектов на рисунке в плоскости листа и в изображаемом пространстве.

**Chibi, или Super deformed (SD)** – стиль рисования персонажей с большими головами и крошечными туловищами.

**Фансервис** – включение в повествование сцен, не несущих нагрузку на сюжет, но имеющих особый отклик у аудитории. (Например, рисование персонажей в купальниках.)

**Doujinshi** – любительская манга, которая самостоятельно издается автором.

**Yonkoma** – четырехкадровая манга.

**Hentai** – не только жанр аниме для взрослых, но и «извращенец» по-японски.

**Синтоизм** – традиционная религия Японии, заключающаяся в обожествлении природных сил и явлений.

**Miko** – жрица или служительница в синтоистских храмах.

**Kimono** – вид традиционной японской одежды.

**Yukata** – летнее кимоно.

**Matsuri** – фестиваль.

**Hakama** – длинные и широкие штаны в складку, с виду похожие на юбку.

**Keikogi (dougì)** – тренировочный костюм для боевых искусств.

**Sailor-fuku** – вид школьной формы для девочек, напоминающий матроску.

**Geta** – японские деревянные сандалии, напоминающие по форме скамеечки.

**Gaijin** – иностранец.

**Zouri** – японские сандалии на плоской подошве.

**Таби** – носки с разделенным большим пальцем или специальная обувь для японских единоборств.

## Слова, часто встречающиеся в аниме и в речи otaku

• Abunai – опасный; также обозначает слова «берегись!», «осторожно!».

• Ai (Koi) – любовь.

• Aite – оппонент, имеет много значений, литературный вариант – «тот, на которого я смотрю»: собеседник, напарник в чем-либо.

• Akuma – дьявол.

• Ame – дождь.

• AMV – Anime Music Video – любительский видеоклип, созданный из нарезок различных аниме под подходящую музыку.

• Ano-o – междометие, произносимое с целью привлечь внимание оппонента.

• Arashi – буря.

• Arigatou (gazaimasu) – спасибо (вежливая форма) doumo arigatou и arigatou gozaimasu практически эквивалентны, но последний вариант более вежливый/формальный.

• Art – искусство; применяется чаще всего к рисункам с авторскими персонажами, местностью; синоним – «оригинал» (original); довольно часто путают с «fanart».

• Baка (Aho), Вакаyаго – дурак (глупый), идиот – в зависимости от интонации baка и аho могут быть мягкими или резкими, бака-yаго – очень грубый вариант.

• Bakemono – монстр.

• Be-da! – аналог русского «бе-бе-бе!» – выказывание неуважения, сопровождается высовыванием языка и оттягиванием нижнего века.

• Bijin – красивая молодая женщина.

• Bishounen – идеально красивый, как правило – женственный, молодой человек в аниме или манге.

• Bishoujo – красивая молодая девушка, обычно старшеклассница, в аниме или манге.

• Chi – кровь.

• Chibi – малыш.

• Chigau – отличаться; используется для выражения несогласия или указания на чью-то неправоту – «нет, все не так», «не глупи».

• Chikara – сила, мощь, энергия.

• Chikusho (kuso, shimatta, короткое chi) – междометие, обозначающие досаду или прокол – «проклятье!», «черт».

• Chotto – немного; используется как нарекание: chotto matte – «погоди немного», отдельно chotto – «хватит», «прекрати», «постой».

• Cosplay – (сокращенно от англ. costume play – костюмированная игра) – перевоплощение в персонажа аниме или манги и, зачастую, полное подражание ему при этом.

• Daijoubu – все в порядке, не волнуйтесь – самый распространенный ответ на вопрос о самочувствии.

• Daisuki – очень люблю, очень нравится – о предмете или человеке, может использоваться как признание.

• Dakara – потому что, поэтому.

• Damaru – молчать; чаще употребляется в повелительном наклонении – damare! – «замолчи!», «заткнись!»

• Damasu – обманывать чаще употребляется damasareru – быть обманутым.

- Dame (dame desu, dame da) – плохой, нет, нельзя, не получится.
- Dare – кто; также значение зависит от суффиксов: dareka – кто?, кто-то, кто-нибудь, daremo – никто, никого, daredemo – все.
- Demo – kedo – но, однако.
- Desu – частица, ставящаяся в конце предложения, которая задает нейтральный уровень вежливости при формальном разговоре людей одного уровня.
- Doko – где, так же как и со словом dare значение зависит от суффиксов: dokoka – где?, где-то, dokoto – нигде, dokodemo – везде, повсюду.
- Doshite, Naze, Nande – эквивалентные понятия «почему», «зачем».
- Dorama – (live action, drama) – «живой» японский фильм или сериал, снятый по мотивам манги или аниме.
- Dou itashimashite – не за что, пожалуйста – ответ на благодарность.
- Douzo – прошу, будьте добры, прошу вас; также используется, когда что-то предлагают – douzo kochira – проходите сюда.
- Ending – конечная заставка в аниме, drama.
- Etto-o – междометие, произносят, когда задумываются или затрудняются с ответом.
- Fuzakeru – шутить, забавляться, в зависимости от интонации может принимать грубые значения – «чушь»: fuzakeru nai! – «хватит издеваться/прикалываться!»
- Fanart (фанарт) – дословно «рисунок фаната». Творчество фанатов чего-либо, изображающее любимого героя.

- Fandom (фэндом) – неформальные субкультурные сообщества, члены которых объединены каким-то общим интересом – приверженностью к определенному жанру, герою, актеру и т.д. Doujinshi также распределяется по фэндомам.

- Fanfic (фанфик) – дословно «выдумка/читиво фаната». Творчество фанатов, описывающее различные ситуации с любимыми героями в литературной форме.

- Fansub (фэнсуб, фансуб, фансаб) – дословно «любительские субтитры». Также творчество фанатов, создающих текстовый перевод для любимых зарубежных произведений (чаще всего – аниме), перевод, который можно использовать при просмотре видеоматериала в качестве субтитров.

- Filler – термин применяется к некоторым сериям длинных аниме-сериалов, снятых по манге, которые отошли от повествования и сюжета оригинала. Такое случается из-за разного времени производства аниме и манги. Из-за того, что манга выходит медленнее, создатели аниме вставляют в повествование «пустые серии» с целью выиграть время.

- Fujoshi – дословно «гнилая девица», уничижительный термин японского языка для поклонниц манги и романов в жанре Yaoi. Fujoshi – девушки и женщины, любящие изображать различных героев аниме и манги мужского пола в сексуальных взаимоотношениях посредством фанарта и фанфиков. В английском языке уместен термин «yaoi fangirl», в русском – «яойщица».

- Gaiden – дословно «дополнительная история». Нередко авторы известных историй решают сделать дополнительные циклы работ на основе своих популярных серий, со схожим сюжетом или героями.

- Gaki – парень, в зависимости от интонации может принимать значения: пацан, негодяй, панк.



- Gakusei – студент.
- Ganbaru (ganbare, ganbatte kudasai) – бороться за что-то, популярные значения – «держись!», «не сдавайся!», «вперед!». В целом принимает любое подбадривающее значение, в зависимости от контекста.
- Gomen – извините. Имеет несколько значений и оттенков в зависимости от отношений персонажей: gome, gomen, gomen ne – обычно употребляются со слегка фамильярным значением «прости» (или «сорри» от англ. sorry); вежливая форма – gomen nasai. Также употребляется при входе в чей-то дом/комнату – gomen kudasai – «извините за вторжение».
- Gochisou-sama – «спасибо за угощение» – устоявшееся выражение, которое говорят после трапезы.
- Goukon – свидание сразу нескольких пар, часто – вслепую. Goukon популярен среди школьников и студентов, желающих найти себе пару.
- Guru – наставник – не является обращением к учителю и не обозначает человека, дающего какие-либо знания. Под гуру подразумевается человек, мастерство которого заставляет других более упорно трудиться и стремиться к высотам. Гуру часто называют виртуозов, мастеров, гениев своего дела.
- Hajimaru – начало, началось.
- Hajimete – впервые.
- Hajimemashite – дословно – «рад встрече», точнее – «приятно познакомиться» или «разрешите представиться».
- Hai – утвердительный ответ или знак согласия со множеством оттенков, можно перевести, как «да», «хорошо», «понимаю», также часто произносится слушателем с целью показать внимание и заинтересованность, поэтому в данном случае слово можно перевести как

«продолжайте, я вас слушаю». Если senpai отчитывает kohai за оплошность, последний также может произносить «hai» со значением «да, это моя вина».

- Hana – цветок.
- Hayai – быстро, рано – наречие от hayaku – быстрее!
- Hen – странный, непристойный, в некоторых случаях принимает старое значение – «трансформация» (в случае жанра henshin).
- Hentai – ненормальный, извращение, извращенец. Раньше слово обозначало «изменения», но со временем приобрело негативное значение. Этому слову сродни еще два: sukebe (пошляк – что менее грубо, нежели «ненормальный») и eschi (похотливый).
- Hidoi (hide-e) – жестокий, ужасный, можно также перевести как «страшно».
- Hikari – свет.
- Hime – принцесса; также может употребляться по отношению к красивой девушке, достойной уважения.
- Himitsu – секрет, тайна.
- Hikikomori (социофобия) – дословно «отстраняться», «быть заточенным» – термин, обозначающий нарушение социальной адаптации человека (чаще всего у подростков и молодых людей). Hikikomori стараются полностью избегать какого-либо взаимодействия с людьми, за исключением интернета. Это происходит постепенно и по многим причинам: комплексы, унижения сверстников, неудовлетворенность миром, его порядками и взглядами, поэтому хикикомори предпочитают полностью отгородиться от общества. Такой образ жизни не может не повлиять на психику: испытывая одиночество и полное отсутствие контактного общения, единственное утешение

они находят в манге, аниме и играх, создавая вокруг себя свой собственный мир. Менталитет японцев таков, что родители готовы содержать своих чад, позволяя им оставаться собой. Hikikomori безвылазно сидят в комнате, закрыв двери и окна, смотрят телевизор, играют в игры, слушают музыку, общаются с подобными себе людьми в особых чатах, читают либо сами пишут и рисуют – в общем, занимаются любимыми делами. Днем они обычно спят, так как повсюду «кипит жизнь», ночью же осторожно пробираются на кухню за припасами, если живут с родственниками, либо идут в магазин за едой (деньги им тоже дают родители). В особо острых случаях человек может не выходить из комнаты/дома месяцами или даже годами. В Японии это одна из острых общественных проблем, так как число хикикомори с каждым годом увеличивается.

- Hon – книга.
- Hontou – правда, серьезно, неужели – довольно часто встречающееся слово, чаще всего несет вопросительное значение, чуть реже – утвердительное.
- Hoshi – звезда.
- Hoshii – желать, хотеть.
- Iie – нет – отрицательный ответ.
- Ii – хороший, хорошо, ладно – может быть как вопросительным, так и утвердительным. Но чаще используется измененный вариант – «yoii». Yokatta! – «ура!», «я рад!», «здорово!».
- Iku – идти, уходить, часто встречаемые формы – ikimashou – «пойдем?», ike/ikenasai – «иди/уйди!».
- Itadakimasu – можно перевести как «приступаю к трапезе» или «приятного аппетита мне» – устоявшееся выражение, которое говорят перед тем, как что-то попробовать.

• Itai (ite-e, ita-ta-ta-ta...) – рана, боль, а также различные междометия, связанные с болью: «ай», «ой», «ох» и т.д.

• Ittekimasu – «я пошел» – устоявшееся выражение, которое принято говорить перед уходом куда-то: в школу, домой, на работу, в магазин и т.д.

• Itterasshai – «счастливого пути», «возвращайся скорее» – устоявшееся выражение, которым следует отвечать на «ittekimasu» тем, кто остается в помещении.

• Inumimi (inu – собака), собачьи ушки в коспле или SD.

• Мое – слово из жаргона otaku, означающее страстное влечение к чему-либо или кому-либо. (Например, мегапеккотое (мегапек – очки) – девушка в очках моз.)

• Ja (-ne, -mata) mata ashita – пока (до встречи), «до завтра».

• Jigoku – ад.

• Jiko – случайность, совпадение.

• Jutsu – техника (чаще всего имеется в виду техника исполнения боевых приемов).

• Joudan – шутка, розыгрыш.

• Ka – суффикс, наделяющий слова и предложения вопросительным значением: ame ko? – «дождь?» или «неужели, дождь?»

• Kaeru – возвращаться, идти домой; в зависимости от интонации, может принимать довольно грубые значения – kaere! – «проваливай!», «иди прочь!».

• Katama nai (kataman) – без разницы, не имеет значения (грубоватое значение – «мне все равно»).

• Kami – бумага, волосы; Kami-sama – бог.

- Kanarazu – обязательно, непременно, как восклицание обозначает «клянусь!».

- Kanojo – она, подруга, девушка, возлюбленная; kanojo no – ее.

- Kareshi – он, друг, молодой человек, возлюбленный; kareshi no – его.

- Katsu! – победа; Ore wa katsu! – «я непременно выиграю!»

- Kawaii – мило, милый, прелесть и т.д. Кавайный – прилагательное, образованное от японского kawaii – милый, является сленговым.

- Kaze – ветер.

- Keda – рана, травма.

- Keigo – формальный стиль общения.

- Kitsunemimi (kitsune – лиса) – лисьи уши.

- Ko – ребенок.

- Koe – голос.

- Kohai – дословно «товарищ, стоящий позади»; используется как обращение или именной суффикс для человека, стоящего ниже говорящего по рангу, должности, опытности, возрасту или какому-либо другому определению. Существует негласное правило, по которому kohai должен с уважением обращаться к senpai, слушаться и выполнять небольшие поручения.

- Kokoro – сердце, душа.

- Konban wa – добрый вечер.

- Konnichi wa – здравствуйте – приветствие независимо от времени суток.

- Korosu – убивать; чаще употребляется korosareta – быть убитым и korose – убей

(bukkorosu – «забивать до смерти» – часто с оттенком шутки или иронии).

- Kowai – страшно, быть напуганным; в зависимости от контекста можно перевести как «я боюсь!» или «страшно представить/подумать».

- Kuru – приходить, в зависимости от контекста в повелительном наклонении «koi!» можно перевести как «иди сюда!».

- Ma-a ne... – примерный перевод «ну да, наверное», «что-то вроде того».

- Makeru – сдаваться, проигрывать; часто можно слышать фразу «makeru mon ka!» – «я никогда/ни за что не сдамся!».

- Mameru – защищать, оберегать; часто можно слышать форму «mamotte agete» – «я защищу тебя».

- Masaka – невозможно, не может быть – наиболее распространена восклицательная форма.

- Matsu – жгать; matte (kudasai) – подожди (те); machinasai – постой, погоди – слова взаимозаменяемы.

- Me – глаз(а).

- Mirai – будущее – в значении времени.

- Mizu – вода.

- Mizuumi – озеро.

- Mochiron – конечно, естественно, обязательно – утвердительный ответ.

- Mondai nai – дословно – «нет проблем», может выступать в качестве утвердительного ответа – «да не вопрос!», «запросто!».

- Mou – уже; восклицание имеет значение «хватит!», «прекрати!».



- Musume – молодая женщина, форма ко musume – маленькая девочка – может использоваться как оскорбление.

- Nani – что; также значение зависит от суффиксов: nanika – что?, что-то, что-нибудь; nanimo – ничто, ничего; nanidemo – всё.

- Ne – частица, чаще всего проговариваемая в начале или в конце предложения; если в начале – может быть «не-не» и направлена на привлечение внимания – «послушайте» или «а вы знаете...»; если в конце предложения или фразы, то принимает вопросительное значение – «кашай, не?» – «мило, не так ли?»

- Neko – «кошка» по-японски. Также может использоваться при обозначении персонажа с кошачьими ушками (neko-mimi).

- Nya – японский аналог «мяу».

- Nira – зеленый лук.

- Nigeru – убегать, nigettel; nigero! – «бери!» или «убегай!».

- Nijicon – дословно «двухмерный комплекс», комплекс, при наличии которого человек испытывает влечение к нарисованным (двухмерным) персонажам нежелая к реальным людям противоположного пола. Человека с таким комплексом называют называют «ниджиконщик» или «ниджи-конщик».

- Ningen – «человек, человечество» – для отличия человечества от других рас в фэнтези.

- OVA (OAV) – Original Video Animated – видео, не предназначенное для телевизионного показа; серии OVA могут состоять как из одной серии, так и из нескольких.

- Odango – вид женской прически, когда волосы собираются в два пучка по обе стороны головы, закрепляются с помощью резинки, узла или специальных накладок.

- Ohayou (gozaimasu) – доброе утро; чисто мужской вариант – ossu.

- Ohisashi buritesu (Hisashi buri – менее вежливый вариант) – «давно не виделись», «сколько лет, сколько зим» – говорится при встрече с человеком, которого давно не видел.

- Oishii – вкусный, аппетитный; как восклицание – «вкусно!», «вкуснатиная!»

- Okairi (nasai) – «добро пожаловать», «с возвращением» – устоявшееся выражение, которое принято говорить вернувшемуся домой человеку.

- Onegai (shimasu) – «пожалуйста», «прошу вас» – нередко сопровождается поклоном.

- Oni – демон.

- Onna – женщина.

- Otoko – мужчина.

- Otaku – страстный фанат аниме и манги.

- Ookami – волк.

- Oyasumi (nasai) – спокойной ночи.

- Pantu – звукоподражательное от англ. pants – трусы, нижнее белье, чаще употребляется по отношению к женским трусикам.

- RAW – используется для обозначения «чистых» серий аниме – без голосового перевода и субтитров в хорошем качестве, т.е. оригинальная японская версия.

- Rakuen – рай.

- Ryoukai! – «есть!», «вас понял!» – утвердительный ответ подчиненного на приказ/указание «сверху».

- Saa – междометие, может обозначать «кто его знает...», «наверное...» – выражает некую неопределенность.



- Saiko – лучший.
- Saite – худший.
- Sayounara – прощай, до свидания – говорят перед долгим расставанием.
- Seiyu – японский актер озвучивания. Применимо не только к аниме, но и к видеограм, радиопостановкам, иностранным фильмам.
- Senpai – дословно «товарищ, стоящий впереди», используется как обращение или именной суффикс для человека, стоящего выше говорящего по рангу, должности, опытности, возрасту или какому-либо другому определению. Существует негласное правило, по которому senpai должен присматривать за kohai и нести за него ответственность перед вышестоящими лицами или главой организации.
- Sekai – мир – в качестве окружения, но не ощущения спокойствия.
- Sensei – учитель, наставник – используется как обращение или именной суффикс; употребляется не только по отношению к учителю, но и к любому человеку, старшему по возрасту с большим опытом.
- Shiawase – счастье.
- Shibari – связывать, захватывать – японское искусство связывания – бондаж с использованием веревок. Выделяется повышенной сложностью и эстетичностью.
- Shikari suru! – имеет сходное значение с «ganbare!», но употребляется в нескольких иных случаях и перевести можно как «очнись!», «возьми себя в руки!». Подбадривающее восклицание в случаях, когда герою не удается применить свои способности.
- Shikashi – однако, но.

- Shikata ga nai – ничего не поделать, выбора нет...
- Shinjiru – верить; shinjirarenai – не могу поверить!
- Shinigami – дословно «бог смерти». Shinigami – Смерть в образе человека или существа в аниме и манге.
- Shinu – умирать. Shinda – умер, shinen-aide! – не умирай! shine! – умри!
- Shitsukoi – навязчивый, надоедливый человек.
- Shitsurei shimasu – дословно «простите за невежливость/вторжение» – говорят, к примеру, заходя в чужой дом.
- So-so (desu) ka – междометие, которое можно перевести, как «ясно», «понятно», «вот оно что...»
- Sora – небо.
- Sugoi – Suteki – Subarashii – три слова превосходной степени, во многих случаях они взаимозаменяемы, но каждое имеет свое значение. Sugoi (suge-e!) – в основном выражает восхищение чьими-то способностями, можно перевести как «круто, потрясающе, класс!». Сугойный – прилагательное, образованное от японского sugoi – крутой, классный, является сленговым. Suteki – восхищение внешностью – красавец!; subarashii – более нейтральный вариант, можно перевести просто как «превосходный». Слово kakko! – также обозначает восхищение кем-то, более точный перевод – «круто! крутой!»
- Suki – любимый, любовь. Фраза suki (suki da) может быть использована как признание в любви или же просто привязанность к кому-то; также может обозначать любовь или предпочтение каким-либо предметам: стили в одежде, блюда.

- Sumimasen (deshita) – извините.
- Tadaima – «я дома» или «я вернулся» – устоявшееся выражение, которое принято говорить по возвращении домой.
- Taihen – в зависимости от контекста можно перевести как «чрезвычайно» и «ужасно».
- Tasukeru – спасать; tasukete (kure)! – спасите, помогите!
- Te – рука.
- Teki – враг.
- Tentacles (тенакли) – от англ. tentacles – щупальца.
- Tomodachi – друг.
- Totemo – очень.
- Tsundere (Цундэрэ) – японское слово для обозначения персонажей в аниме или манге, поведение которых меняется с агрессивного и резкого на сентиментальное и милое.
- Tsubasa – крылья/крыло.
- Tsukareru – уставать, tsukareta – «я так устал!»
- Tsuki – луна.
- Umai – хорошо, очень вкусно.
- Umi – море, океан.
- Unmei – судьба.
- Uragirimono – предатель, изменник.
- Ureshii – веселый; как восклицание – «я счастлив!»
- Urusai (usse-e!) – «шумный, назойливый», как восклицание – «замолчи, заткнись!».
- Usagimimi (usagi – кролик) – кроличьи уши.
- Uso – ложь, вранье; как восклицание – «ты врешь!», «это неправда!», «глупости!»
- Usotsuki – лгун, лжец.
- Wakaru – понимать; wakatta – понимаю, понял; wakarimasen (wakaranai – менее вежливая форма) – не понимаю.
- Yakusoku – обещание; yakusoku suru – сдерживать обещание.
- Yameru – прекращать; yamero! – хва-тит! «остановись!»
- Yasashii – легкий, простой, нежный, приятный; в аниме слово акцентирует внимание на исключительности героя.
- Youkoso (irasshaimase) – «добро пожаловать» – так приветствует посетителей персонал любого заведения.
- Youroshiku (onagai shimasu) – дословно «позаботьтесь обо мне, пожалуйста» или же «прошу любить и жаловать» – употребляется при начинании какого-либо сотрудничества: знакомство с новым коллективом, начало отношений юноши и девушки.
- Yoshi – восклицание, показывающее готовность человека к действиям: «приступим!» или «ну, держись!».
- Yuki – снег.
- Yume – сон, мечта.
- Yurusu – прощать; yurushite (kudasai) – простите меня!; yurusanaï – не прощу/не могу простить.
- Zetsuboushita! – «я в отчаянии!» – довольно популярное выражение, после выхо-

ga аниме Sayonara Zetsubo-Sensei («Прощай, унылый учитель!»)

## Цвета

Kuroi – черный

shiroi – белый

akai – красный

aoi – синий,

midori – зеленый

kiroi – желтый

chairoi – коричневый

## Личные местоимения

В японском языке у личных местоимений и существительных нет ни рода, ни числа (например, слово tonari может переводиться как «сосед», «соседи», «соседка» – все зависит от контекста).

В Японии очень трепетно относятся к социальному статусу, потому в разговоре используются несколько различных местоимений, обозначающих одно и то же, но различающихся только окраской вежливости. Раньше существовало около 30 вариантов для местоимения «я», сегодня же – не больше шести.

O-nii (-chan, -san, -sama) – обращение к брату, по степени возрастания вежливости. Слово с «-chan» может употребляться как к родному брату (чаще младшему), так и маленькими детьми к любому из более старших, но еще не взрослых. Например, дошкольник при обращении к старшекласснику. Otouto – обращение к младшему брату. Onее-тян, онее-сан, онее-сама – обращение к сестре, по степени возрастания вежливости. Слово с «-тян» может употребляться по отношению как к родной сестре (чаще младшей), так и маленькими детьми к любой из более старших, но еще не взрослых. Употребление

с «-сан» или «-сама» также возможно девушками по отношению к сверстницам или более старшим подругам, которыми они восхищаются.

O-nee (-chan, -san, -sama) – обращение к сестре, по степени возрастания вежливости. Слово с «-chan» может употребляться по отношению как к родной сестре (чаще младшей), так и маленькими детьми к любой из более старших, но еще не взрослых. Употребление с «-san» или «-sama» также возможно девушками по отношению к сверстницам или более старшим подругам, которыми они восхищаются. Imouto – обращение к младшей сестре.

Aniki/Aneki – обращение к старшему брату/сестре. Может употребляться как сленговое обращение в группировке или компании молодых людей по отношению к лидеру.

O-to (-chan, -san, -sama) или To (-chan, -san, -sama) – обращение к отцу. Переводится как папочка, папа, отец соответственно. Слово с «-chan» обычно используется маленькими детьми. (Для случая употребления с самым уважительным суффиксом «-ue» используется другой вариант слова отец – «chichi» - chichiue)

O-ka (-chan, -san, -sama) или Ka (-chan, -san, -sama) – обращение к матери: мамочка, мама, мать соответственно. Слово с «-chan» обычно используется маленькими детьми. (Для случая употребления с самым уважительным суффиксом «-ue» используется другой вариант слова мать – «haha» - hahaue)

O-ji (-chan, -san, -sama) или Ji (-chan, -san, -sama) – «дядя», «дедушка», «старик». Может использоваться как обращение и к родному дяде или дедушке, так и ребенку по отношению к незнакомому человеку. Также есть вариант jijii – «дедуля», «дед», «старик». Услышать такие обращения взрослому (не пожилому) от школьника, или старшекласснику от ребенка довольно неприятно: если обращение выбрано нарочито специально, это расценивается как оскорбление.



O-ba (-chan, -san, -sama) или Ba (-chan, -san, -sama) – обращение к пожилой женщине или родной бабушке.

## Группа местоимений «Я»

Watashi – нейтральный вариант, его могут использовать и мужчины и женщины.

Atashi – женская форма «watashi», используется женщинами (или геями).

Watakushi – возвышенная форма «watashi», чаще всего используется женщинами (в основном благородными особами: служительницами храмов, принцессами, аристократками).

Washi – форма, выражающая некоторое превосходство, в основном используется пожилыми людьми.

Boku – вежливая форма, чаще всего употребляется молодыми людьми.

Ore – грубоватый невежливый вариант, употребляемый только мужчинами. Имеет оттенок «мужиковатости», крутости.

Ore-sama – очень редкая хвастливая форма.

Можно перевести как «великий я» или вообще «мы»

(Например, «Мы, Николай, повелеваем...»).

Ware – архаичная форма, призванная акцентировать внимание на важности «Я», но в современном японском используется редко. В аниме чаще можно услышать от чародея, ведьмы.

## Группа местоимений «Ты»

Японцы стараются не обращаться к собеседнику напрямую, заменяя «ты» на имя или другие вежливые обращения.

Anata – общая форма. Также употребляется женой по отношению к мужу со значением «дорогой».

Anta – изначально женский вариант «anata», чаще в обиходе у молодежи.

Kimi – изначально вежливое обращение к низестоящим, употребляется часто между друзьями.

Omae – вежливый вариант, но также и фамильярный, а в некоторых случаях оскорбительный (например, обращение к неприятелю) вариант, обычно употребляется мужчинами по отношению к социально ниже стоящим персонам.

Temae, или temee – оскорбительный мужской вариант, выражает презрение.

Onore – грубая, оскорбительная форма.

Kisama – очень оскорбительная форма, переводится нецензурно.

## Группа местоимений «Мы», «Вы», «Они»

Множественная форма образуется в основном за счет суффикса «tachi», обозначающего присоединение окружающих к говорящему.

Watashi-tachi – «мы» – вежливая форма.

An(a)ta-tachi – «вы» – вежливая форма.

Ware-ware – официальная форма, употребляется военными. Может использоваться для акцента «мы» – «великие мы»

Bokura – неформальный мужской вариант.

Toho – повседневная форма.

Karega – они – обычно про мужчин.

## Именные суффиксы в японском языке

В японской речи при обращении к собеседнику часто добавляются специальные именные суффиксы.

Каждый суффикс имеет свои условия и ситуации, когда необходимо его применение. Добавляться они могут как к имени или фамилии, так и к прозвищу или профессии.

## Наиболее распространенные суффиксы:

~ «-san» – суффикс, придающий нейтрально-вежливую окраску к обращению, употребление чем-то схоже с обращением по имени-отчеству в русском языке. Так могут обращаться друг к другу люди рав-



ного социального положения, младший к старшему или малознакомые люди.

~ «-chan» — уменьшительно-ласкательный суффикс. Употребляется при близких и неформальных отношениях, чаще всего по отношению к девушкам (по отношению к парню это может выглядеть даже оскорбительно). Ситуации применения:

~ близкие подруги, взрослый по отношению к ребенку,

~ молодые люди к своим девушкам. Существуют некоторые вариации этого суффикса, искаженные маленькими детьми и использующиеся как сленг. Например, «-chin», «-tan» или «-tama».

~ «-kun» — еще один суффикс, демонстрирующий вежливость, но уже в контексте более близких отношений, нежели «-san». Употребляется людьми равного положения (одноклассники, коллеги, приятели) или старшим по отношению к младшему.

~ «-senpai» — суффикс, использующийся только младшими по отношению к старшим.

Чаще всего его можно встретить в школах, когда ученики обращаются к другим, старше по классу. За пределами школы так могут обратиться студенты или коллеги по работе к более опытному товарищу. Также «senpai» может быть употреблено как отдельное слово.

~ «-kohai» — суффикс, противоположный по смыслу предыдущему, т.е. употребляется старшими по отношению к младшим.

~ «-sensei» — суффикс, чаще всего использующийся при обращении к учителю. Также применимо по отношению к врачам, профессорам, ученым, политикам и, скорее, демонстрирует статус, а не профессию. Может использоваться как отдельное слово.

~ «-sama» — суффикс, отражающий максимальное уважение говорящего. Часто переводится на русский как «господин». В разговорной речи этот суффикс встречается довольно редко, ибо имеет слегка «обожествляющий» оттенок. Может применяться влюбленной девушкой по отношению к объекту вожделения, при обращении к богам

или преданным слугой к своему хозяину, а также встречается в тексте официальных посланий.

~ «-dono» — устаревший вежливый суффикс, использовался как обращение к равному или незначительно высшему. В древности широко употреблялся в общении самураев,

~ «-ue» — редкий и устаревший вежливый суффикс, употребляющийся по отношению к старшим членам семьи. Используется только в связке статус-суффикс, но не имя. (Например, chichi-ue — отец)



# ОБ АВТОРАХ

Как известно, талантливые люди – талантливы во всем, мы же добавим еще, что не обладающих какими-либо талантами людей – просто не бывает! и поэтому мы надеемся, что вы, наш дорогой читатель, почаще будете вспоминать эти слова, когда начнете учиться рисовать в стиле манга, руководствуясь советами и рекомендациями, которые размещены в этой книге.

Конечно, творческому коллективу, сформированному «Студией anime.com.ru» для создания этой книги, в лице авторов – Ev, Karlyа, Somik, Denogo, не удалось в одну книгу уместить все нюансы рисования в стиле манга. Были описаны основные моменты, которые позволят вам



сделать первые шаги в создании будущих комиксов. Но, если ваш интерес не угаснет после прочтения первой книги, то уверяем вас – будет и следующая.

И еще самое главное – никогда не останавливайтесь на достигнутом!!! Практика, практика, практика. Рисуйте больше, рисуйте с удовольствием, главное – рисуйте.

А для того, чтобы чувствовать поддержку, получать своевременно советы других авторов и просто общаться с единомышленниками, советуем вам посетить наш портал, посвященный японской анимации, различным стилям рисования, культуре Японии – <http://www.anime.com.ru>,

А так же не менее популярный сайт для художников любого уровня мастерства, рисующих в реальном времени прямо на его страницах, – <http://www.oekaki.ru>.

Команда авторов этого издания – постоянные пользователи данных веб-ресурсов.

Один из участников нашей команды является одновременно создателем, администратором этих сайтов и «Студии anime.com.ru», а также идейным вдохновителем данного проекта. Его nickname на сайтах – Ev. Прежде всего, именно ему мы обязаны появлением на свет этого издания, а также созданием сплоченного коллектива авторов.

Благодаря же стараниям и помощи в создании общего стиля и текстов его верной спутницей по жизни (Karlyа), удалось достичь целостности произведения.

Глубокое изучение основ и стилей рисования, хорошее знание тем аниме и манга помогли (Somik) в создании большинства текстов для нашей книги.

Самая творческая и очень ответственная роль досталась Denogo, все рисунки, наброски, тексты и комментарии по работе с графикой принадлежат именно этому художнику-иллюстратору.

Подробнее остановимся на описании портала ANIME.COM.RU, который был создан в 2004 году. Помимо регулярно поступающих новостей на главной странице сайта, посвященных новинкам аниме- и манга-индустрии, интересным происшествиям и событиям в Япо-

нии, новым компьютерным играм и другой информации, в той или иной мере связанной с аниме или с Японией, портал хранит огромное количество интересных статей, которые могут присылать и сами пользователи. Постоянно увеличивающееся количество пользователей на сайте говорит о популярности проекта в сети Интернет. Это не удивительно, ведь портал ежедневно пополняется информацией и рисунками. Это рецензии и обзоры аниме, манги, фильмов, игр, книг; энциклопедии японских терминов, студий, аниме, музыки; обширные галереи аниме и манга рисунков и картинок, обоев для рабочего стола, любопытных и красивых фотографий; подборка видео - и флэш-роликов, клипов. Общение между пользователями и гостями сайта происходит на форуме. На нем, создано уже бесчисленное количество разнообразных тем по интересам и предпочтениям. Вы можете принять участие в уже имеющихся обсуждениях или создать новую тему, которой нет на форуме, но очень вас волнует, а также выставить на всеобщее обозрение свои рисунки и другие ваши поделки и творения, получить дельные советы, почитать небольшие уроки, полюбоваться и поучиться, глядя на творчество других пользователей.

В реальном времени на сайте всегда работает чат, в котором идет общение на самые разные темы. Помимо основного чата можно принять участие в викторине, которая также проводится в режиме он-лайн по темам аниме, манга и Японии в целом.

Осуществлена и весьма любимая пользователями возможность – ведение личного дневника. Это позволяет не только поделиться с «миром» своими мыслями и талантами, но также почитать мнения и оценить творения других, что весьма полезно и интересно. Модераторами и администрацией портала осуществляется постоянная и всесторонняя поддержка для всех пользователей сайта, что позволяет сохранять дружелюбную атмосферу на нем и общий порядок. Раздел «Вопросы и ответы (FAQ)» поможет вам разобраться в «море» информации, если же после прочтения этого раздела у вас останутся вопросы, то на помощь придут именно они, а также постоян-

ные пользователи портала.

Что касается сайта OEKAKI.RU, то о нем кратко уже было написано на страницах этой книги, но позволим себе повториться: этот проект был создан для художников любого уровня мастерства, рисующих непосредственно на сайте в реальном времени с помощью графического редактора, встроенного в него. Рисунки нельзя скопировать и перенести на сайт, их можно создать на нем только в он-лайне. Это подтверждает наличие таланта и определенных навыков рисования у художника, создающего это произведение. Галереи работ различных художников от начинающих до «акул пера» можно смотреть часами напролет.

Возможность общаться, получать информацию или делиться ею, есть также на собственном форуме сайта. Приятная атмосфера в компании творческих людей всегда поднимает настроение и задает нужный тон для создания будущих шедевров. Рекомендуем обязательно посетить этот сайт и попробовать свои силы в создании собственных рисунков.

Коллектив «Студии anime.com.ru» желает вам творческих побед и огромного количества удивительных рисунков, созданных в стиле манга! Проект по созданию этой книги является для студии, лишь началом, так сказать «пробой пера». Надеемся, что он смог вас заинтересовать и ваши отзывы и комментарии помогут нам в этом разобраться, принять к сведению мнения и замечания, а как результат – сделать последующие книги и другие творческие проекты более интересными для вас. Ждем ваших электронных писем и предложений. Приглашаем к сотрудничеству.

e-mail:

[info@anime.com.ru](mailto:info@anime.com.ru)

[info@oekaki.ru](mailto:info@oekaki.ru)

Посетите нас в Интернете:

<http://anime.com.ru>

<http://oekaki.ru>





# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>5</b>
Мифы о манге .....	5
Отличие манги от прочих комиксов.....	5
Термин «манга» .....	8
Термин «годзинси» .....	8
<b>РАБОЧЕЕ МЕСТО И МАТЕРИАЛЫ.....</b>	<b>9</b>
Инструменты для рисования .....	10
Цифровая обработка .....	13
Техника безопасности.....	21
<b>ОБЩИЙ АКАДЕМИЧЕСКИЙ БАЗИС .....</b>	<b>23</b>
Перспектива .....	24
Законы композиции .....	30
Свет и тень.....	31
Штриховка.....	33
Эффекты линии.....	36
Цвет.....	38
<b>РИСУЕМ ЧЕЛОВЕКА .....</b>	<b>39</b>
Общие принципы.....	41



Одежда, ткани, складки .....	53
Лицо .....	57
Глаза .....	59
Нос, рот и уши .....	64
Волосы .....	70
Эмоции .....	72

## **ОБРАБОТКА В ADOBE PHOTOSHOP .....**

Подготовка к покраске. Основные принципы .....	80
Детали .....	83
Оформление рисунка .....	86
Контур .....	87
Скринтоны .....	92

## **СОЗДАНИЕ МАНГИ .....**

Первые шаги .....	94
Стереотипные персонажи .....	96
Советы начинающим художникам .....	99

## **ПРИЛОЖЕНИЕ .....**

Super deformed, кавай-стили .....	104
Жанры .....	109
Глоссарий .....	112
Об авторах .....	124

Издание для досуга

## МАНГА

### УЧИМСЯ РИСОВАТЬ ЯПОНСКИЕ КОМИКСЫ

Классические техники и приемы

Автор-составитель **А. А. ЖАРИНОВ**

Ответственный редактор *Н. Дубенюк*  
Редактор *И. Горюнова*  
Художественный редактор *Е. Кожухова*  
Корректор *Л. Гордеева*

Студия [anime.com.ru](http://anime.com.ru)

А. Жаринов, Е. Жаринова,  
Д. Рыбакова, М. Сухарева

ООО «Агентство «КРПА Олимп»  
115191, Москва, а/я 98

[www.rus-olimp.ru](http://www.rus-olimp.ru)  
e-mail: [olimpus06@rambler.ru](mailto:olimpus06@rambler.ru)

ООО «Издательство «Эксмо»  
127299, Москва, ул. Клары Цеткин, д. 18/5. Тел. 411-68-86, 956-39-21.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

**Оптовая торговля книгами «Эксмо»:**  
ООО «ТД «Эксмо», 142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,  
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел. 411-50-74.  
E-mail: [reception@eksmo-sale.ru](mailto:reception@eksmo-sale.ru)

**По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми  
покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»**  
E-mail: [international@eksmo-sale.ru](mailto:international@eksmo-sale.ru)

*International Sales: International wholesale customers should contact  
Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.  
international@eksmo-sale.ru*

**По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформ-  
лении, обращаться по тел. 411-68-59 доб. 2115, 2117, 2118. E-mail: [vpzakaz@eksmo.ru](mailto:vpzakaz@eksmo.ru)**

**Оптовая торговля бумажно-бланочными  
и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:**  
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,  
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).  
e-mail: [kanc@eksmo-sale.ru](mailto:kanc@eksmo-sale.ru), сайт: [www.kanc-eksmo.ru](http://www.kanc-eksmo.ru)

**Полный ассортимент книг издательства «Эксмо» для оптовых покупателей:**

■ Санкт-Петербург: ООО СЗКО, пр-т Обуховской Обороны, д. 84Е. Тел. (812) 385-46-03/04.  
■ Нижний Новгород: ООО ТД «Эксмо НН», ул. Маршала Воронова, д. 3. Тел. (8312) 72-36-70.  
■ Казани: Филиал ООО «РДЦ-Самара», ул. Фрезерная, д. 5. Тел. (843) 570-40-45/46.  
■ Ростов-на-Дону: ООО «РДЦ-Ростов», пр. Стачки, 243А. Тел. (863) 220-19-34.  
■ Самара: ООО «РДЦ-Самара», пр-т Кирова, д. 75/1, литера «Е». Тел. (846) 269-66-70.  
■ Екатеринбург: ООО «РДЦ-Екатеринбург», ул. Прибалтийская, д. 24а. Тел. (343) 378-49-45.  
■ Киев: ООО «РДЦ Эксмо-Украина», Московский пр-т, д. 9. Тел./факс (044) 495-79-80/81.  
■ Во Львове: ТП ООО «Эксмо-Запад», ул. Бузкова, д. 2. Тел./факс (032) 245-00-19.  
■ Симферополь: ООО «Эксмо-Крым», ул. Киевская, д. 153. Тел./факс (0652) 22-90-03, 54-32-99.  
■ Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы», ул. Домбровский, д. 3а. Тел./факс (727) 251-59-90/91.  
[rdc-almaty@mail.ru](mailto:rdc-almaty@mail.ru)

**Полный ассортимент продукции издательства «Эксмо»:**

■ В Москве в сети магазинов «Новый книжный»:  
Центральный магазин — Москва, Сухаревская пл., 12. Тел. 937-85-81.  
Волгоградский пр-т, д. 78, тел. 177-22-11; ул. Братиславская, д. 12. Тел. 346-99-95.  
Информация о магазинах «Новый книжный» по тел. 780-58-81.  
■ В Санкт-Петербурге в сети магазинов «Буквоед»:  
«Магазин на Невском», д. 13. Тел. (812) 310-22-44.

Подписано в печать 24.08.2009.

Формат 84×108 1/16. Печать офсетная. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 13,44 + вкл.  
Тираж 4000 [2000 (+CD)+2000] экз. Заказ № 10075.

Отпечатано с предоставленных диапозитивов  
в ОАО «Тульская типография». 300600, г. Тула, пр. Ленина, 109.

Манга — стиль рисования японских комиксов, самый популярный в настоящий момент во всем мире. Эта книга предназначена для тех, кто хочет научиться рисовать в стиле манга и создавать свои собственные персонажи и истории.



- общий базис для новичков
- правила рисования человека
- особенности передачи эмоций
- инструменты и техника рисования
- компьютерная обработка



Даже учась рисовать с нуля, вы легко освоите приведенные в книге техники и приемы создания классических комиксов манга, и сможете поражать окружающих созданными вами фантастическими, смешными, страшными, очаровательными персонажами и захватывающими историями с увлекательным сюжетом.



ЭКСМО

ISBN 978-5-699-37889-0



9 785699 378890 >





...Потерянная...

Лист: ватман А5. Инструменты: карандаш НВ, тушь.  
Дополнительная обработка в Photoshop.  
Время работы: 6 часов (2008)





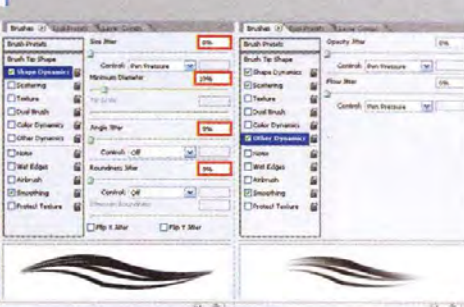
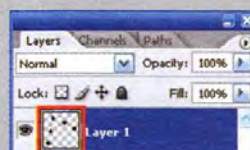
1



2



3



5



6



7

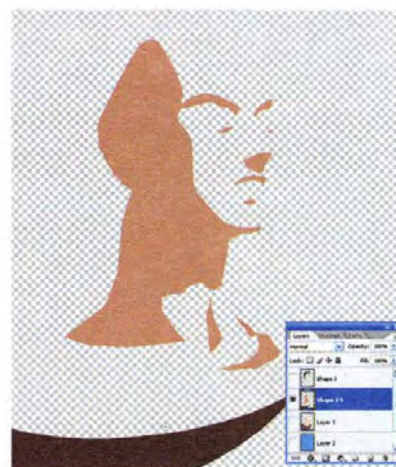




8



9



10



11



12



13

КОНТУР



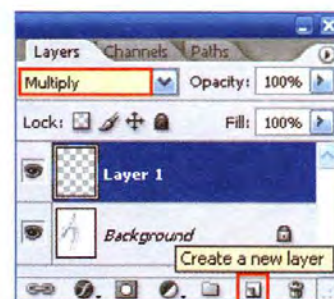
# ПОКРАСКА В ADOBE PHOTOSHOP



1



2



3

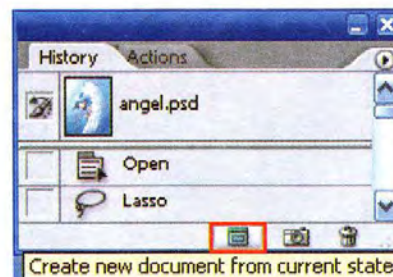
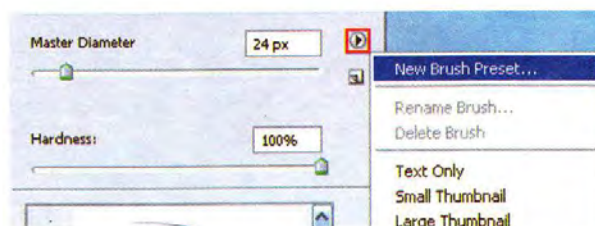


4





5







**Tomodachi**

Лист: ватман А4. Инструменты:  
карандаши HB, 2B, 5B, 8B. Время работы: 8 часов (2007)



Лист: ватман А3. Инструменты: карандаши НВ, 2В, 5В, 5В, 7В, 8В. Время работы: 12 часов (2007)

Soul Keeper

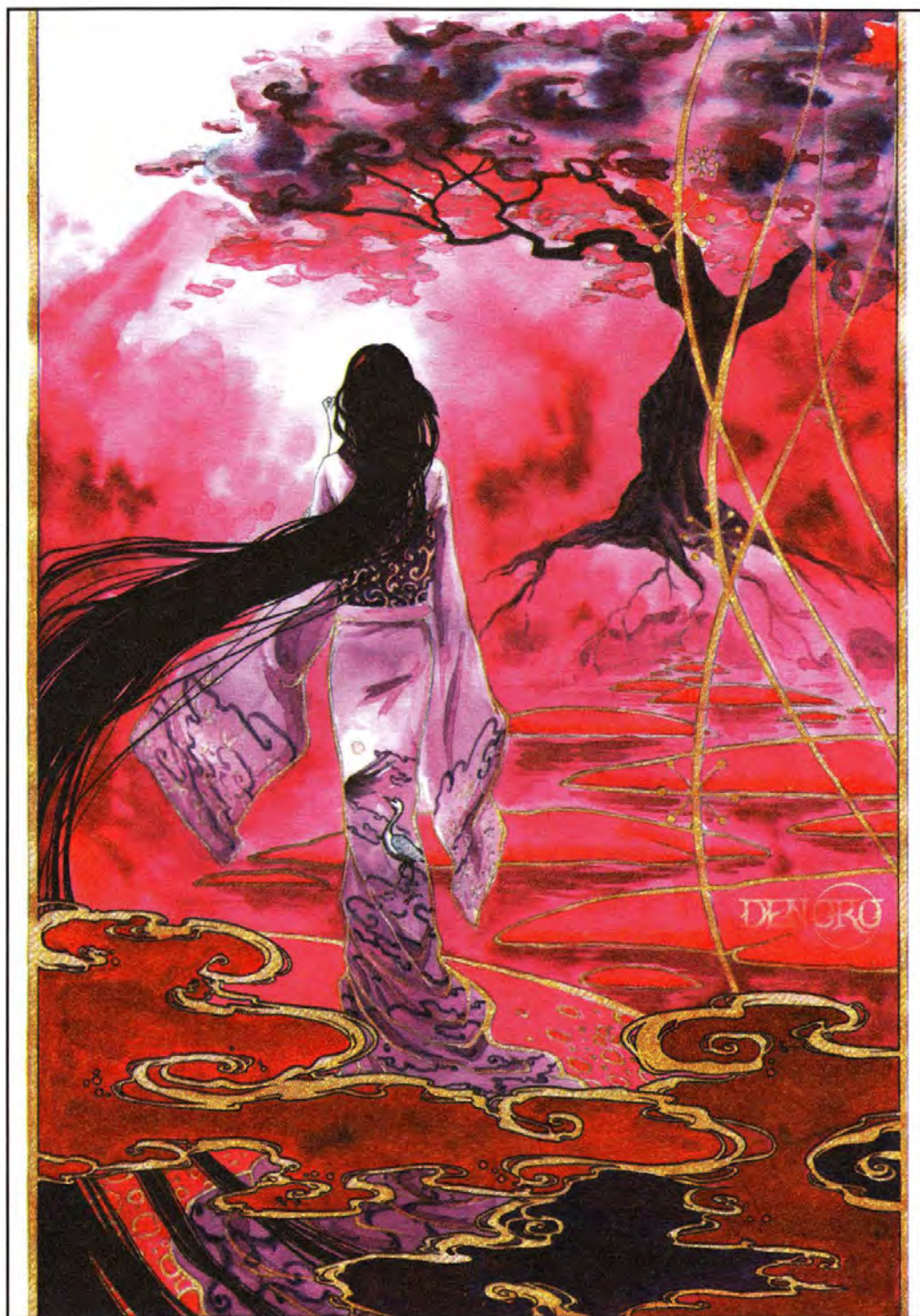




Город

Лист: ватман А4. Инструменты: карандаш НВ, тушь (красная, синяя, черная), краски гуашевые «металлик», рапидограф 0,18. Время работы: 1 день (2008)





**Akai Kumo**

Лист: ватман А4. Инструменты: карандаш НВ, тушь (красная, синяя, черная), краски гуашевые «металлик», рапидограф 0,18. Время работы: 1 день (2008)





**Last Wolf**

Лист: ватман А4. Инструменты: карандаш НВ, рапидографы 0,18 и 0,35, тушь, белила. Время работы: около 7 дней (2008)



**Master**

Оригинальный размер: 2944x1936. Программы: SAI, Painter, Photoshop. Дополнительно использовались текстуры. Время работы: около 3-х дней (2008)



Хранитель птиц



Оригинальный размер: 1472x2784 px. Программы: Painter, Photoshop.  
Время работы: 3 дня (2008, 2009)

Один шаг



XIII

Оригинальный размер: 1000x2100 px. Программы: Painter, Photoshop.  
Дополнительно использовались текстуры. Время работы: около 2-х дней (2008)





Лист: ватман А5. Инструменты: карандаш НВ, черная шариковая ручка.  
Время работы: 2 дня (2008)

# **Маска красной смерти**

Иллюстрация к книге Эдгара По



Лист: тонкий, 10x15 см. Инструменты: карандаши 2В, 8В.  
Время работы: 3 часа (2008)

Their feelings



New Moon

Лист: ватман А4. Инструменты: карандаш НВ, ралидографы 0,18 и 0,35, тушь.  
Время работы: около 5 дней (2008)

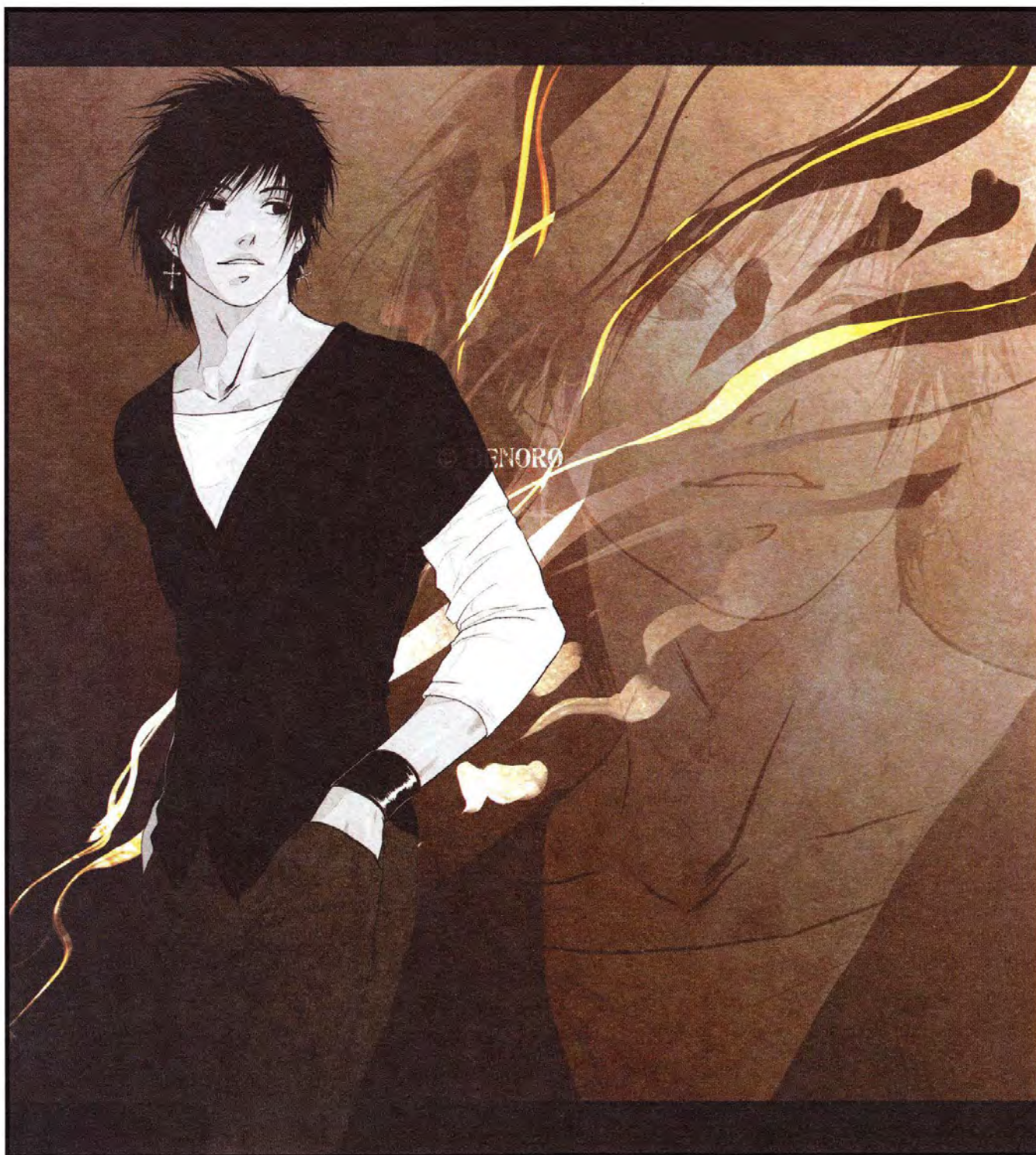




Оригинальный размер: 1591x2000 px. Программы: SAI, Photoshop. Дополнительно использовались ручки. Время работы: около 4 часов (2008)

Последнее письмо





По ту сторону...

Оригинальный размер: 2706x3000 px. Программы: SAI, Photoshop.  
Дополнительно использовались текстуры.  
Время работы: 1 день (2008)





Black Sun

Оригинальный размер: 600x1000 px. Программы: SAI, Painter, Photoshop.  
Время работы: 1 день (2008)





Лист: ватман А4. Инструменты: карандаши 2В, 5В, 8В. Дополнительная обработка в Photoshop. Время работы: 1 день (2008)

Идеальный мир



Голос твоего сердца...

Лист: тонкий А4. Инструменты: карандаши 2В, 5В, 8В. Дополнительная обработка в Photoshop.  
Время работы: около 2-х дней (2008)





**Neko**

Оригинальный размер:  
700x850 px. Программы: Painter.  
Время работы: 6 часов (2008)

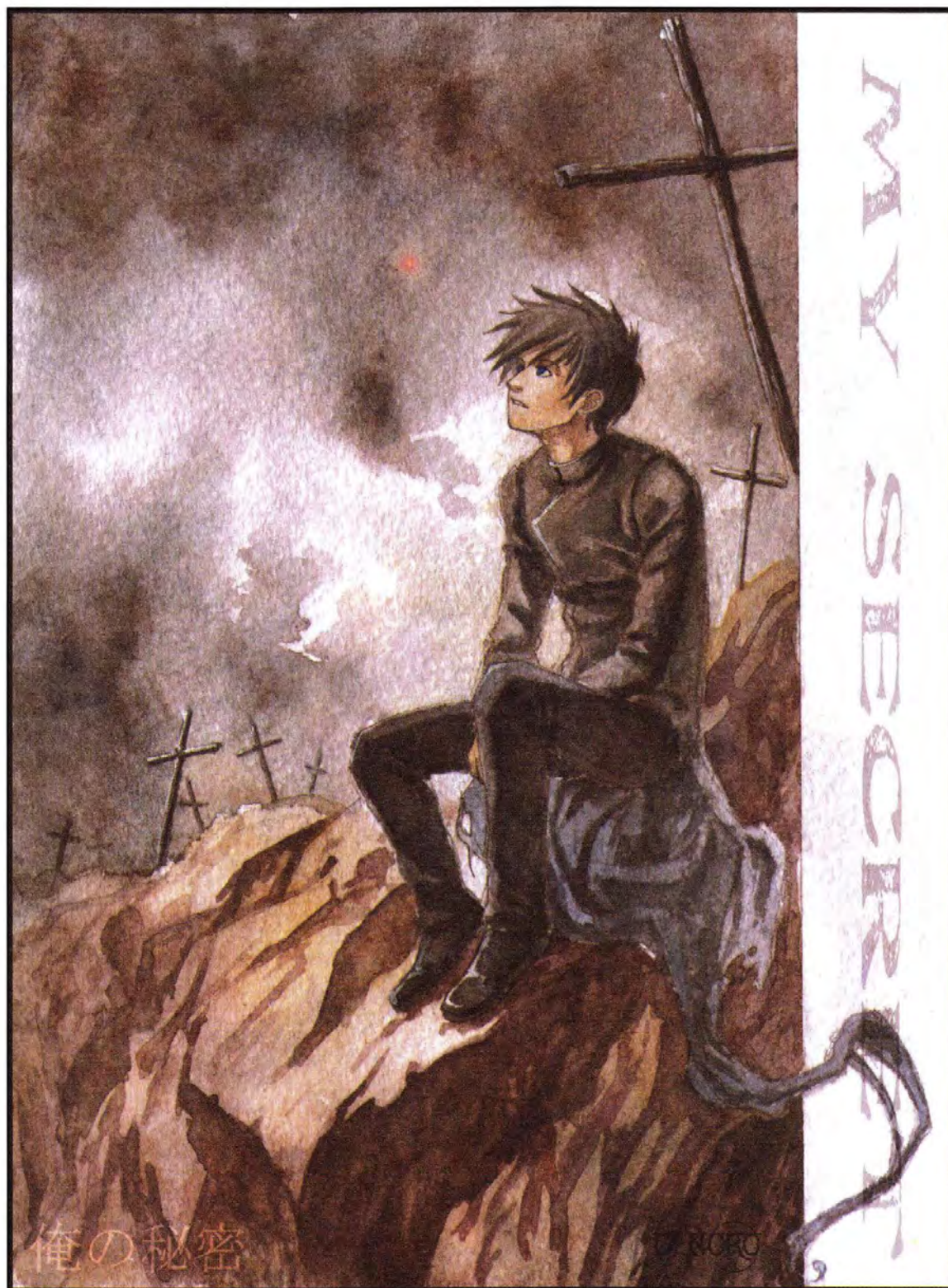




**Sora no Mizu**

Лист: акварельный А5. Инструменты: карандаш  
НВ, акварель, белила, краски гуашевые «металлик».  
Время работы: 1 день (2008)





**My secret**

Лист: акварельный А5. Инструменты: карандаш 2В, акварель, белила. Дополнительная обработка в Photoshop. Время работы: 1 день (2009)





Птица

Лист: ватман А5. Инструменты: карандаши HB, 2B, 5B, 8B. Дополнительная обработка в Photoshop.  
Время работы: 2 дня (2008, 2009)





Лист: ватман А5. Инструменты: карандаш НВ, тушь (черная, синяя).  
Время работы: 6 часов (2008)

IndiGo





Red Voice

Лист: ватман А5. Инструменты: карандаш HB, тушь (черная, красная).  
Время работы: 6 часов (2008)





**Heart Trust**

Лист: ватман А5. Инструменты: карандаш 2В, 8В.  
Дополнительная обработка в Photoshop.  
Время работы: около 5 часов (2008)

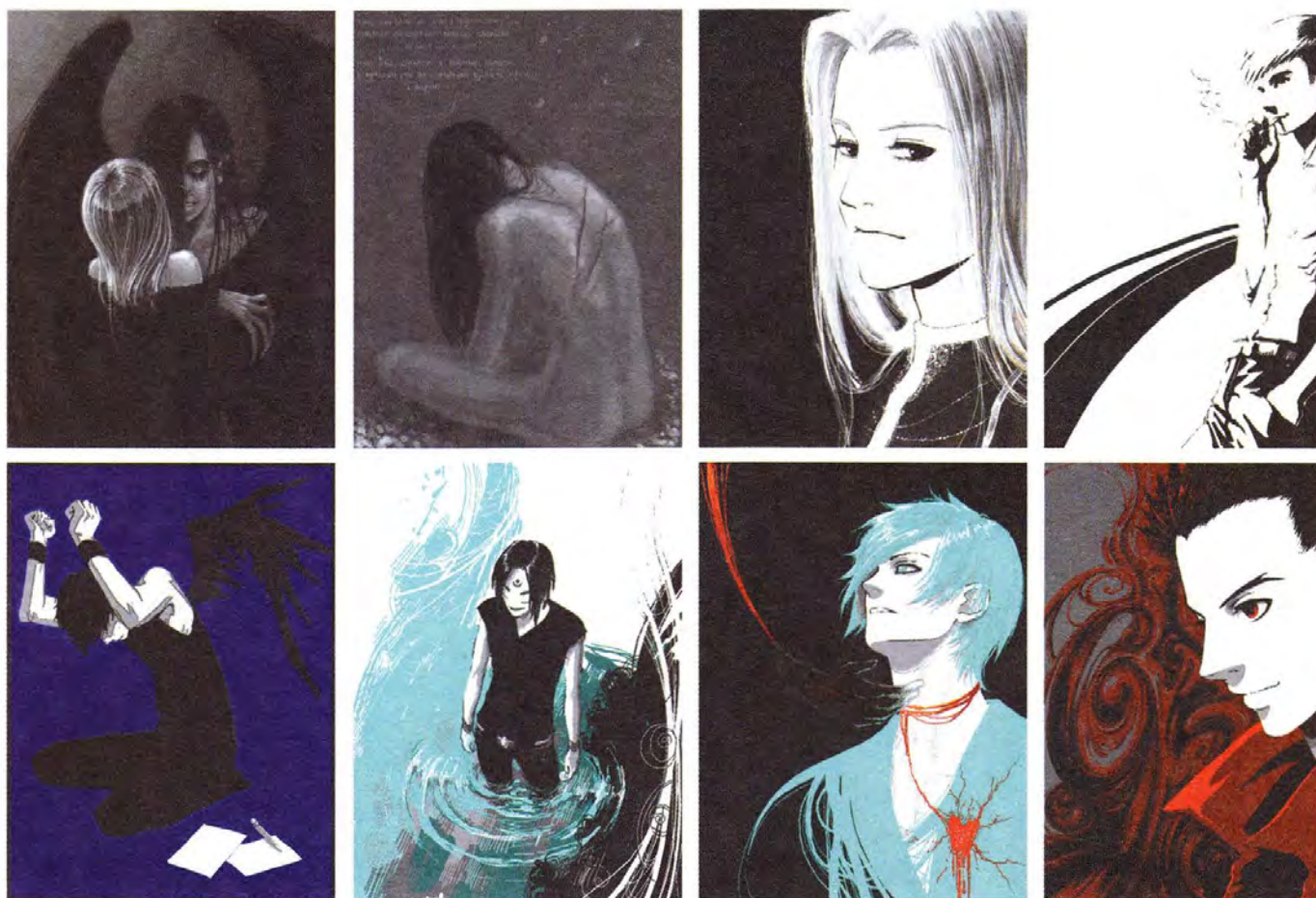




H.V.D.

Оригинальный размер:  
2450x2500 px. Программы: Painter.  
Время работы: 2 дня (2008)





онлайн-редактор – tegaki.jp (2008)



онлайн-редактор – виртуальные  
открытки (2007–2008)



Программы: SAI, Painter (2008)



онлайн-редактор,  
CG-граффити (2008)



онлайн-редактор – виртуальные  
открытки (2007–2008)



# Клетка



Оригинальный размер: 2264x3036 px. Программы: Painter, Photoshop. Время работы: много, очень много -^\_^- (2007)



онлайн-редактор – виртуальные открытки, (2007–2008)